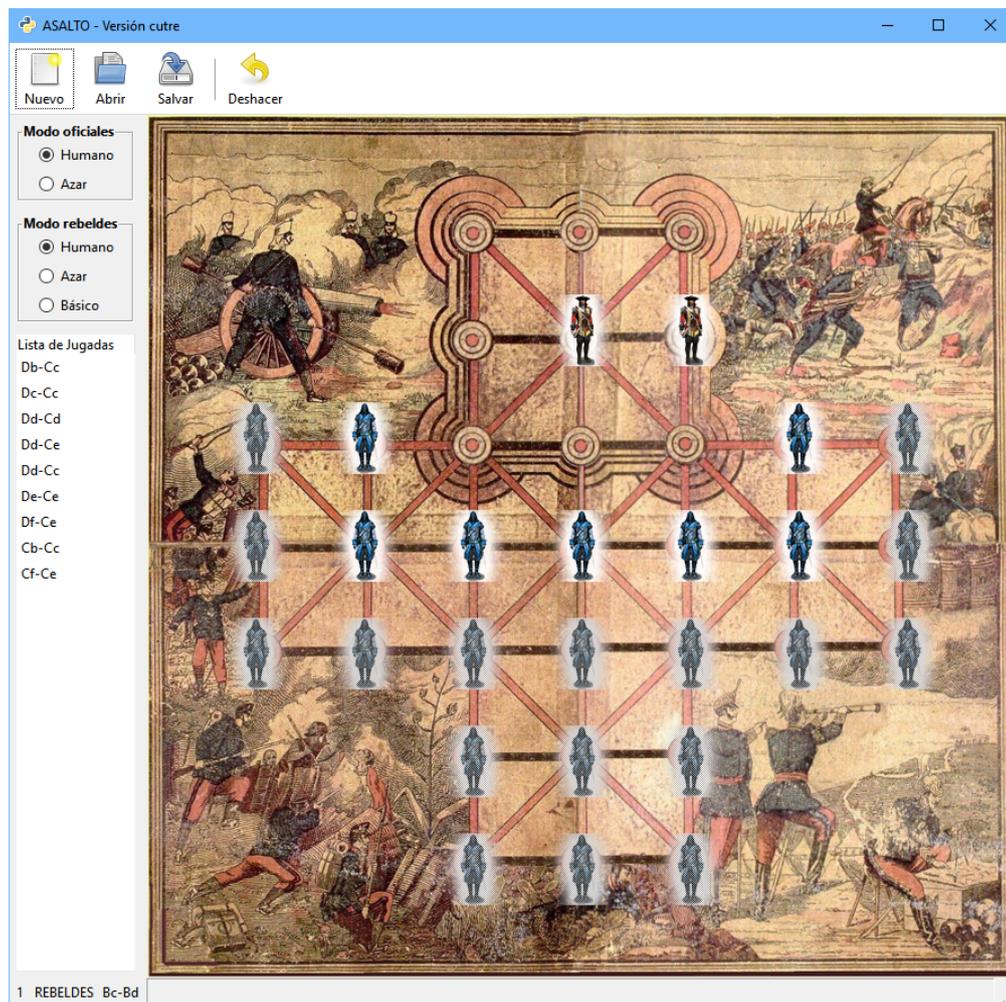




## Requisitos obligatorios

- Representación del tablero y las fichas usando gráficos
- Presentación de información asociada al estado de la partida: Lista de jugadas posibles, número de jugada, turno, última jugada realizada
- Información visual de las fichas que se pueden mover en momento determinado
- Opción de deshacer jugada
- Animación del movimiento de las fichas (**Atención:** esta parte es difícil y requiere diseñar la aplicación teniéndola en cuenta)

Ejemplo de aspecto de una aplicación que cumple los requisitos obligatorios:



Se utilizará la librería de Python **pygtk**, que permite emular el entorno de ventanas multiplataforma **GTK+** (Linux, Windows, Mac). El objetivo y las normas del juego son muy parecidas a las de la primera práctica, por lo que el principal esfuerzo a realizar es el de definir la interfaz de usuario y tratar adecuadamente los eventos que genera la interacción con el usuario.

## 2. Presentación y Evaluación de la práctica

---

La práctica se realizará **por parejas** (para otras alternativas consulte con su profesor de prácticas) y su evaluación se divide en dos etapas:

1. Presentación electrónica del fichero(s) que componen la práctica (ficheros **\*.py** y **\*.glade**). Para ello se habilitará en el Aula Virtual de la E.T.S. Informática ([www.inf.uva.es](http://www.inf.uva.es) -> menú Aula Virtual) una tarea de subida de ficheros cuya fecha límite será el **domingo 19 de mayo a las 23:59**. Al principio de todos los ficheros debe aparecer un comentario con el nombre de quienes la han desarrollado.
2. Evaluación **presencial**, en laboratorio, ante el profesor. Se realizará en el lugar, día y hora correspondiente al horario de prácticas del subgrupo al que pertenezca durante la semana del 20 al 24 de mayo.

En el caso de realización por parejas (la situación habitual), tan sólo es necesario que uno cualquiera de ellos realice la presentación electrónica. En la evaluación, sin embargo, si es necesaria la presencia de **ambos** y la evaluación puede ser distinta para cada uno de ellos.

En la evaluación de la práctica se tendrá en cuenta, entre otros, los siguientes factores:

- Autoría y participación en la misma.
- La correcta resolución del problema, así como la modularidad, documentación y robustez de la solución presentada. El uso de las técnicas impartidas hasta ese momento en la asignatura tiene una influencia positiva en la evaluación.