

JUEGO DEL OTHELLO.
PCW8256/PCW8512

A	B	C	D	E	F	G	H	
	BLANCA							1
		BLANCA	NEGRA					2
			NEGRA	NEGRA	BLANCA			3
			BLANCA	BLANCA	BLANCA			4
		BLANCA	BLANCA	BLANCA	BLANCA			5
			NEGRA	NEGRA	NEGRA			6
								7
								8
USTED JUEGA CON BLANCAS								

NUEVEN

BLANCAS

BLANCAS: 6

NEGRAS: 10

02020000- 60- 2
02020000- 6- 203

USTED NUEVE

MI JUGADA ES F - 5

MOVIMIENTOS REALIZADOS 16

JUEGO DEL OTHELLO

Othello.

El Othello es un antiguo juego oriental basado en unas pocas y sencillas normas. Consiste en conseguir el máximo número de fichas del mismo color. Al igual que en las damas, al cerrar entre dos fichas propias -trasversal, horizontal o verticalmente-, una o varias fichas del contrario, estas cambian a nuestro color.

Es obligatorio 'matar' en cada jugada. Si no fuera posible debe indicarle a la máquina que 'pasa'.

Inteligencia artificial.

El programa a sido dotado de la capacidad de 'aprender' de las jugadas realizadas; es, en cierta manera, un jugador 'Inteligente'.

A partir de unas normas mínimas de juego, el programa valora los resultados de cada partida y almacena la información que le permitira en futuros encuentros escoger el movimiento más ventajoso. Debe tener en cuenta que la máquina va a aprender de usted, es decir que va a ser mejor o peor jugador en tanto que se le enseñe a jugar bien o no.

La inteligencia que posee el programa permite que sea entrenado para competir con buenos resultados tanto con otra persona como con otro ordenador. Dispone también de una opción de Autoentrenamiento en la que juega consigo mismo y en la que va almacenando la experiencia acumulada.

Otra opción del programa permite partidas entre dos jugadores.

OTHELLO

1. Para un solo Jugador
2. Para dos Jugadores..
3. Autoentrenamiento...

Copyright © Zelig Software. Junio, 1986

Pantalla 1

Página 3.

JUEGO DEL OTHELLO

Instalación.

El programa sabe jugar desde el primer momento. Si desea dirigir el aprendizaje de la máquina desde el principio, dispone de una versión virgen en la cara 'E' que realiza las primeras jugadas al azar.

Carga del programa:

- Introduzca el disco del CP/M FLOS.
- Introduzca el disco del programa.
- Teclee OTHELLO y pulse 'Return'

A>OTHELLO

Tras unos segundos visualizará la pantalla 1.

Opciones.

Dispone de tres opciones: un solo jugador, dos jugadores o autoentrenamiento.

En la primera opción se le preguntará si desea jugar con fichas blancas o con negras (Pantalla 2).

En la segunda deberá introducirle el nombre de cada uno de los jugadores (pantalla 3).

En la tercera opción el ordenador juega contra sí mismo y va mejorando su juego.

Comandos.

En las pantallas 2 y 3, la tecla 'SAL' le permite volver a la pantalla 1.

La tecla 'P' le indica a la máquina que 'pasa', que no puede realizar ninguna jugada. Tenga en cuenta que el programa comprueba si realmente no puede jugar.

La tecla 'Z' interrumpe la partida y vuelve a la pantalla principal.

Para indicarle al ordenador la casilla en la que va a jugar, debe introducirle la letra y el número que le corresponden. El programa detecta si la jugada es correcta.

OTHELLO

1. Blancas.....
2. Negras.....

Copyright © Zelig Software. Junio, 1986

Pantalla 2.

Página 5.

OIRELLO

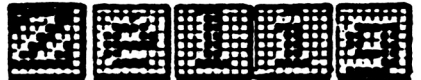
Jugador Numero Uno: ELIAS

Jugador Numero Dos: MANOLO

Copyright © Zelig Software. Junio, 1986

Pantalla 3.

Página 6.



SOFTWARE
P. de les Germanies, 15-11.:(96) 2873921
GANDIA (Valencia)