



Universidad de los Andes
Ingeniería de Sistemas y Computación
ISIS 1205 - Algorítmica y Programación 2
Taller práctico nivel 11



1. Modifique la zona de "Puntos de extensión" para que allí aparezca, cuando se le pida al juego que sugiera una jugada, el tablero al que podría llegar. Utilice un esquema simple de visualización (3 JLabel, por ejemplo).
2. Asocie con el botón "Opción 1" una operación que sugiera la siguiente mejor jugada.