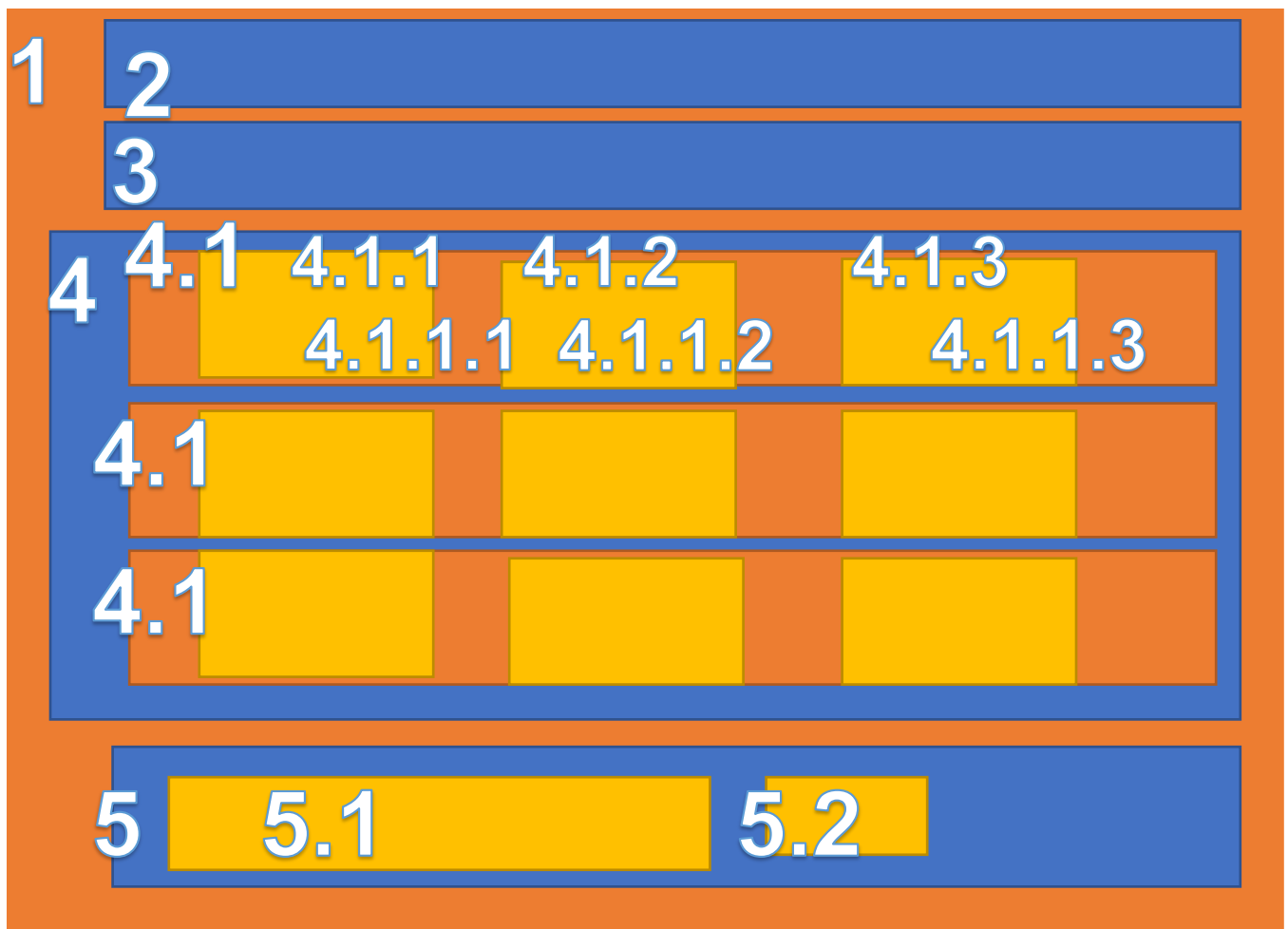


Laboratorio 2: Totito

Estado de la aplicación:

- Player:
Es la variable que guarda el turno del jugador, puede tener los valores de 'x', 'o'
- Casilla:
Es un array de objetos que representan cada casilla, por cada casilla se guarda su numero, activa(0,1) y valor ('x', 'o')

División de componentes



1. Body
2. H1
3. Button
4. Div
 - 4.1. Div
 - 4.1.1. img
 - 4.2. Div
 - 4.2.1. Img
 - 4.3. Div
 - 4.3.1. Img
5. Div
6. H2
7. Img