

- [PACKAGE](#)
- **CLASS**
- [USE](#)
- [TREE](#)
- [INDEX](#)
- [HELP](#)

- SUMMARY:
- NESTED |
- [FIELD](#) |
- [CONSTR](#) |
- [METHOD](#)

- DETAIL:
- [FIELD](#) |
- [CONSTR](#) |
- [METHOD](#)

SEARCH:

Package [juego](#)

Class TresEnRaya

[java.lang.Object](#)

juego.TresEnRaya

public class **TresEnRaya** extends [Object](#)

Esta clase representa el juego del tres en raya, donde dos jugadores (humano y maquina) se turnan para colocar sus fichas en un tablero de 3x3 casillas. El objetivo del juego es conseguir que tres fichas del mismo tipo est n en linea en horizontal, vertical o diagonal.

• *Field Summary*

Fields

| Modifier and Type | Field | Description |
|-------------------|-----------------------|---------------------|
| | <code>char[][]</code> | tab |

• *Constructor Summary*

Constructors

| Constructor | Description |
|------------------------------|---|
| TresEnRaya() | Constructor de la clase TresEnRaya que inicializa el tablero con casillas vacias. |

• *Method Summary*

Modifier and Type**Method****Description**

int

[getColumna\(\)](#)

int

[getFila\(\)](#)

int

[getMedidaTab\(\)](#)

char[][]

[getTab\(\)](#)

char

[insertarCaracterJugador\(\)](#)

Metodo que devuelve el caracter a insertar para el jugador humano.

char

[insertarCaracterMaquina\(\)](#)

Metodo que devuelve el caracter a insertar para la maquina.

void

[setColumna\(\)](#)(int columna)

void

[setFila\(\)](#)(int fila)

void

[setMedidaTab\(\)](#)(int medidaTab)

void

[setTab](#)(char[][] tab)

boolean

[tableroLleno](#)()

Metodo que verifica si el tablero esta lleno, es decir, si no quedan casillas vacías.

void

[tresEnColumna](#)()

Metodo que verifica si hay tres fichas del mismo tipo en una columna y actualiza el estado del juego en consecuencia.

void

[tresEnDiagonal](#)()

Metodo que verifica si hay tres fichas del mismo tipo en una diagonal y actualiza el estado del juego en consecuencia.

void

[tresEnFila](#)()

Metodo que verifica si hay tres fichas del mismo tipo en una fila y actualiza el estado del juego en consecuencia.

void

[turnoJugador](#)()

Metodo que representa el turno del jugador humano, donde se coloca una ficha en la posicion especificada por fila y columna.

void

[turnoMaquina](#)()

Metodo que representa el turno de la maquina, donde se coloca una ficha aleatoriamente en una casilla vacia del tablero.

Methods inherited from class java.lang.[Object](#)

[equals](#), [getClass](#), [hashCode](#), [notify](#), [notifyAll](#), [toString](#), [wait](#), [wait](#), [wait](#)

• **Field Details**

• **tab**

public char[][] tab

• **Constructor Details**

• **TresEnRaya**

```
public TresEnRaya()
```

Constructor de la clase TresEnRaya que inicializa el tablero con casillas vacias.

• **Method Details**

• **turnoJugador**

```
public void turnoJugador()
```

Metodo que representa el turno del jugador humano, donde se coloca una ficha en la posicion especificada por fila y columna.

• **turnoMaquina**

```
public void turnoMaquina()
```

Metodo que representa el turno de la maquina, donde se coloca una ficha aleatoriamente en una casilla vacia del tablero.

• **insertarCaracterJugador**

```
public char insertarCaracterJugador()
```

Metodo que devuelve el caracter a insertar para el jugador humano.

Returns:

Caracter 'X' para el jugador humano.

• **insertarCaracterMaquina**

```
public char insertarCaracterMaquina()
```

Metodo que devuelve el caracter a insertar para la maquina.

Returns:

Caracter 'O' para la maquina.

• **tresEnFila**

```
public void tresEnFila()
```

Metodo que verifica si hay tres fichas del mismo tipo en una fila y actualiza el estado del juego en consecuencia.

• **tresEnColumna**

```
public void tresEnColumna()
```

Metodo que verifica si hay tres fichas del mismo tipo en una columna y actualiza el estado del juego en consecuencia.

- **tresEnDiagonal**

```
public void tresEnDiagonal()
```

Metodo que verifica si hay tres fichas del mismo tipo en una diagonal y actualiza el estado del juego en consecuencia.

- **tableroLleno**

```
public boolean tableroLleno()
```

Metodo que verifica si el tablero esta lleno, es decir, si no quedan casillas vacías.

Returns:

True si el tablero esta lleno, False si aun quedan casillas vacias.

- **getFila**

```
public int getFila()
```

- **setFila**

```
public void setFila(int fila)
```

- **getColumna**

```
public int getColumna()
```

- **setColumna**

```
public void setColumna(int columna)
```

- **getMedidaTab**

```
public int getMedidaTab()
```

- **setMedidaTab**

```
public void setMedidaTab(int medidaTab)
```

- **getTab**

```
public char[][] getTab()
```

- **setTab**

```
public void setTab(char[][] tab)
```