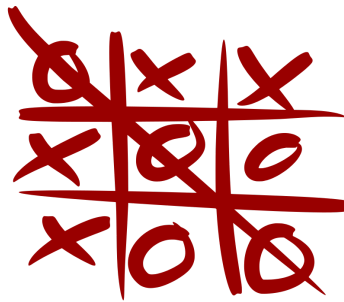


# PROGRAMA “JUEGO DE GATO”

Ing. Brian García Sarmina

## Descripción del problema

Replicar el juego tradicional de “Gato” (Tick-Tack-Toe), debe permitir al usuario como un jugador y la computadora como el otro jugador. Cuando exista la combinación adecuada debe mostrarse al ganador.



Fuente: [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Tic\\_tac\\_toe.svg](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Tic_tac_toe.svg)

## Aplicar una metodología para resolver el problema

¿Qué necesitamos?

- Mostrar tablero y actualizarlo.
- Captar jugadas de usuario.
- Generar jugadas de máquina.
- Evaluar si hay ganador.

