Tablero

- triqui: string [3][3]

+ getPosicion_triqui (posicion_xln : int, posición_yln : int) : string

+ setPosicion_triqui (posicion_xln: int, posicion_yln: int, N: string): void

+ posicion_ocupada (F : int, C : int) : bool

+ juzgar (decision : bool, empate : int) : string

Jugador

- simbolo: string

- posicion_x : int

- posicion_y: int

+ getSimbolo (): string

+ getPosicion_x (): int

+ getPosicion_y():int

+ setPosicion_x (posicion_xln : int) : void

+ setPosicion_y (posicion_yIn : int) : void

+ jugar (T : Tablero) : void