

## TAREA OBLIGATORIA 2: TA-TE-TI

### Vamos a realizar el típico juego del TA-TE-TI.

El tablero de juego será una matriz de 3×3 de *char*. Donde habrá dos jugadores, utilizaremos los caracteres X y O para representarlos cuando haya una posición vacía habrá un –.

El juego termina cuando

- Uno de los jugadores logra realizar 3 marcas propias en la misma línea, ya sea vertical, horizontal o diagonal. Este jugador será el ganador
- Uno de los jugadores abandona el juego, esto implica que siempre deberá existir la posibilidad de abandonar. El jugador que se queda será el ganador
- No hay más posiciones para marcar, en este caso se considera empate.

El juego debe pedir las posiciones donde el jugador actual quiera poner su marca, esta debe ser validada y por supuesto que no haya una marca ya puesta. Con cada marca se debe imprimir en pantalla el tablero de juego.

### Requerimientos

1. Como es habitual, documentación completa, las entradas y salidas se deben evaluar para todos los métodos, pero las pre y post condiciones solo para las mas importantes, teniendo que evaluar el alumno cuales son las mismas.
2. Se valorará la prolijidad en el código y las buenas prácticas (división de responsabilidades de las funciones, creación y uso de clases si se lo considera necesario, etc.)
3. Se valorará una buena interacción con el usuario, sencilla y clara.

### Condiciones especiales de la tarea.

Esta tarea debe completarse en un plazo de 15 días corridos desde su asignación (ver fecha de entrega en el portal). El puntaje total es de 10 puntos, distribuidos de la siguiente manera:

- Código fuente funcional: 4 puntos
  - (Correcto funcionamiento, validaciones adecuadas, estructura clara, sin errores de ejecución)
- Documentación: 4 puntos
- Cuestionario de defensa: 2 puntos