Universidad del Valle Cristian Pérez

Sistemas y Tecnologías Web Carnet 16011

Samuel Chávez 15/07/18

Laboratorio 2

1. Estados: Se puede ganar, perder o empatar, nos interesa diferenciar si gana jugador 1 o si gana jugador 2 lo que nos da un total de 5 estados posibles. Yo lo represente como una matriz de 3X3 por motivos de revisar si hay una cruz o círculo en un bloque o si hay una fila llena…

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 2 |

Le di 2 a cada casilla aunque realmente es un valor trivial o iniciarla vacía también es otra opción. Entonces se dispara una victoria si alguna fila, columna o diagonal posee el mismo número que no sea el inicial. Para el empate, se revisa que la cantidad de x sea = 5 y que no haya ninguna fila, columna o diagonal con el mismo número. Se revisa x porque yo asumo que x siempre va a ser el primero en jugar, es posible un cambio de orden pero entonces es necesario contar los círculos para saber cuándo hay 5 revisar si se dio un empate.

1. División de componentes: Dentro de root hay un board y dentro del board hay 9 casillas, el cambio para mostrar la x o círculo la hice por medio de agregar una clase (x) o (círculo) correspondientemente. Después del board hay un h2 que muestra el turno del jugador, victoria o empate y finalmente el botón de reinicio que cambia de texto cuando se da una victoria o empate a “nueva partida”.