

1. Declaración de la Clase 'TresEnRaya':

```
public class TresEnRaya {
```

Se inicia la definición de la clase **TresEnRaya**.

2. Variables de Instancia:

```
private char[][] tablero = {{' ', ' ', ' '}, {' ', ' ', ' '}, {' ', ' ', ' '}};  
private char jugadorActual = 'X';
```

Se declaran las variables de instancia **tablero**, que es una matriz para representar el estado del juego, y **jugadorActual** para indicar cuál jugador tiene el turno.

3. Método Principal 'main':

```
public static void main(String[] args) {  
    TresEnRaya juego = new TresEnRaya();  
    juego.iniciarJuego();  
}
```

En el método **main**, se crea una instancia de la clase **TresEnRaya** y se llama al método **iniciarJuego** para comenzar el juego.

4. Método 'mostrarTablero':

```
private void mostrarTablero() {  
    // ... (ver código)  
}
```

Este método imprime el estado actual del tablero en la consola.

5. Método 'hayGanador':

```
private boolean hayGanador() {  
    // ... (ver código)  
}
```

Este método verifica si hay un ganador revisando las filas, columnas y diagonales del tablero.

6. Método 'tableroLleno':

```
private boolean tableroLleno() {  
    // ... (ver código)  
}
```

Verifica si todas las celdas del tablero están ocupadas, lo que indica un empate.

7. Método 'realizarMovimiento':

```
private void realizarMovimiento(int fila, int columna) {  
    // ... (ver código)  
}
```

Permite que un jugador realice un movimiento y actualiza el tablero. Verifica si la posición seleccionada es válida.

8. Método 'cambiarJugador':

```
private void cambiarJugador() {  
    // ... (ver código)  
}
```

Cambia el jugador actual después de cada turno.

9. Método 'turnoJugador':

```
private void turnoJugador() {  
    // ... (ver código)  
}
```

Gestiona el turno de un jugador, solicitando la entrada del usuario y llamando al método realizarMovimiento.

10. Método 'iniciarJuego':

```
public void iniciarJuego() {  
    // ... (ver código)  
}
```

Coordina el flujo del juego, mostrando el tablero, gestionando los turnos y verificando si hay un ganador o empate.