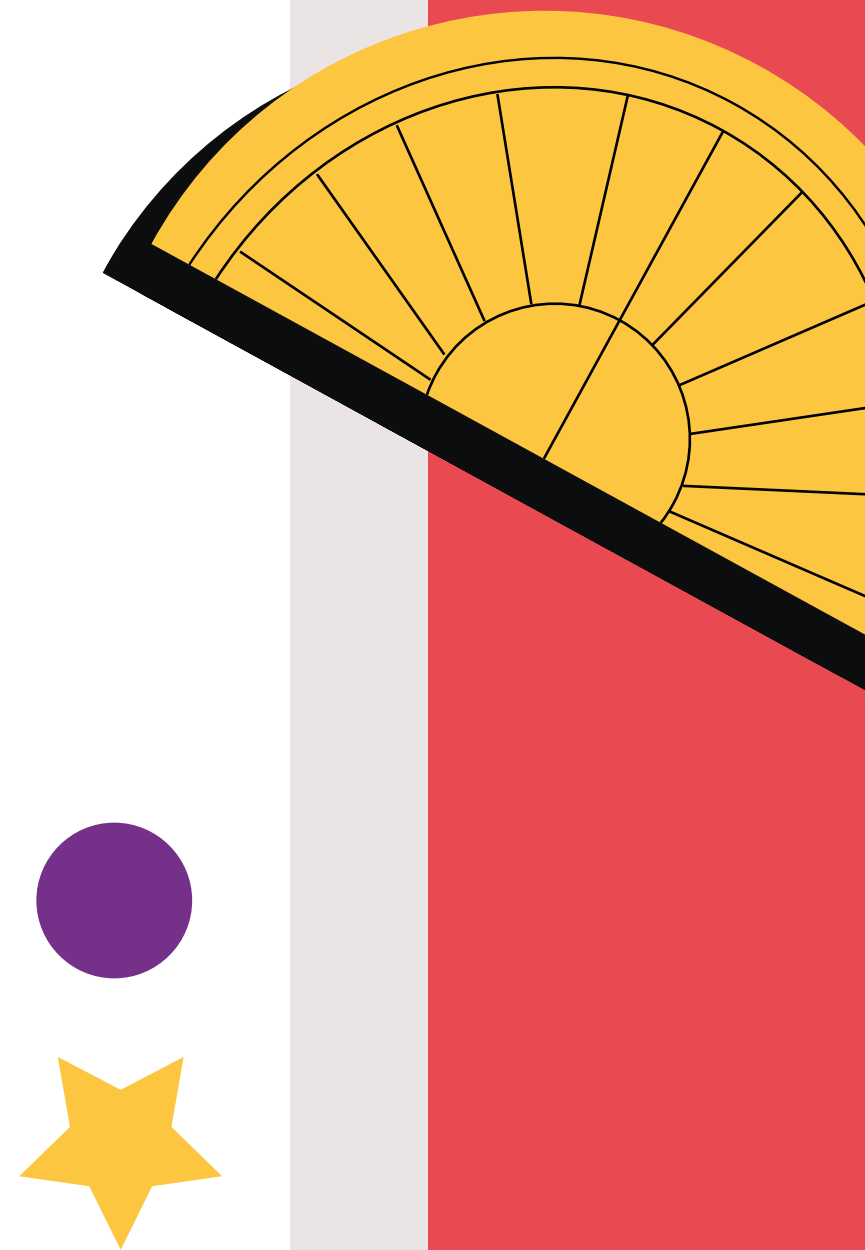


SUPER TRIQUI!

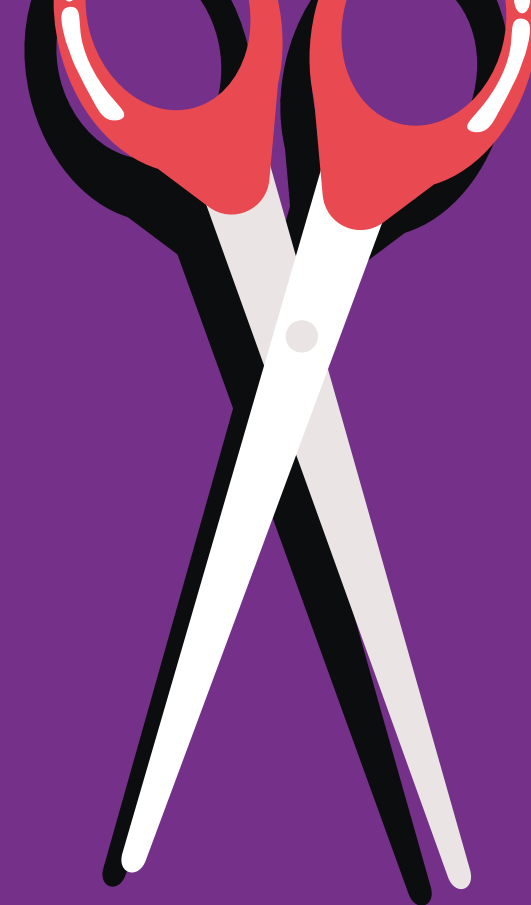
Por: David Alsina





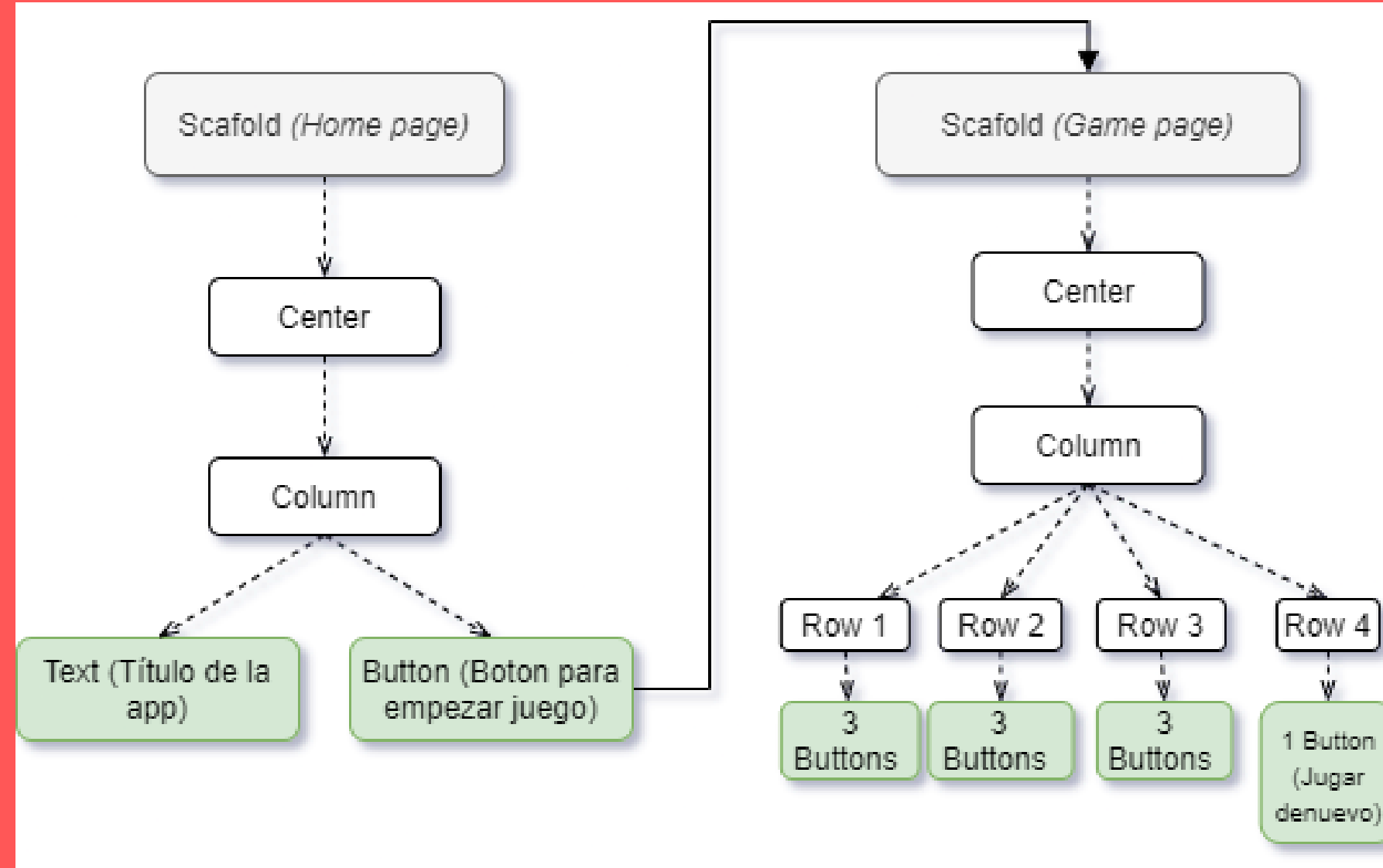
Objetivo

*Plantear un juego de
triqui con una
interfaz sobria y
funcional*





Propuesta de Árbol de widgets





Lógica del sistema

- Representar el estado de cada casilla dentro de una **matriz/vector** a través de 1's y 0's
- **Relacionar cada botón** de la tabla de juego **con un índice** en la estructura de datos que almacena la información.
- Llevar un **contador de turnos** que empieza desde cero y va aumentando conforme los jugadores van clicando los botones, de forma que **el contador sea impar o par** me permita **distinguir** entre cuál jugador acaba de mover ficha.



Lógica del sistema

- Una vez hayan 3 turnos por cada jugador, **empezar a checar** por filas, columnas y diagonales, **si hay un ganador.**
- **En caso de haber ganador,** bloquear todos los botones, mostrar el anuncio del ganador y mostrar el botón para jugar de nuevo.

**iMuchas
gracias!**

