

RESUMEN DEL JUEGO

Interfaz Gráfica del Juego

- El tablero de 3x3 se dibuja usando (`GridLayout` `JPanel`), y las piezas
- Cada vez que el

2. Animaciones Inspiradas en el Movimiento de las Bolas de Billar

- Para recrear el efecto de "deslizamiento" o "rebote" similar al de las bolas de billar, cada ficha colocada inicia una mediante animación la clase `Timer` de
- En el lugar
- **Lógica de la Animación** : Cada(`Piece`) Tien(`Timer`) esté(`move`) () dic

3. Lógica del Juego Tic Tac Toe

- El juego sigue las
- La lógica principal del juego está implementada en la clase (`TicTacToe`), que
- Al detectarse un ganador, el juego muestra un mensaje indicando al jugador ganador y reinicia el tablero.

4. Uso de POO para organizar la estructura del juego

- **Clases** : La estructura del juego se implementa mediante las clases (`Board`, `Piece` y `TicTacToe`.)
- **Encapsulación y Modulación** : Cada aspecto del juego (tablero, piezas y lógica de juego) se encapsula en clases específicas, haciendo el código modular y fácil de mantener.
- Cada (`Piece`) representa una ficha en el tablero y contiene sus propiedades, como posición y tipo (`x` u `o`), además de la lógica para su animación y movimiento.

5. Referencias del Juego de Billar Aplicadas en Tic Tac Toe

- Inspirándonos en el movimiento de las bolas de billar, la animación de las fichas imita un ligero deslizamiento en lugar de aparecer instantáneamente, logrando un efecto visual similar al movimiento de una bola en la mesa de billar.
- También se implementa un **efecto de sonido** que se reproduce al colocar una ficha, evocando el sonido de bolas de billar chocando, lo que añade una referencia auditiva a la dinámica del billar en este juego.

Esta combinación de animación y efectos sonoros, junto con la lógica de Tic Tac Toe, da como resultado una experiencia de juego interactivo y visualmente atractiva, que recuerda a la dinámica de un juego de billar en el movimiento de las fichas.