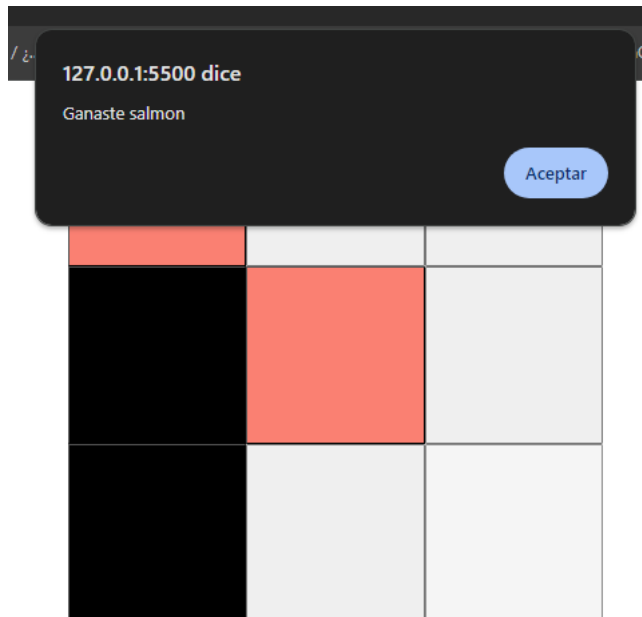
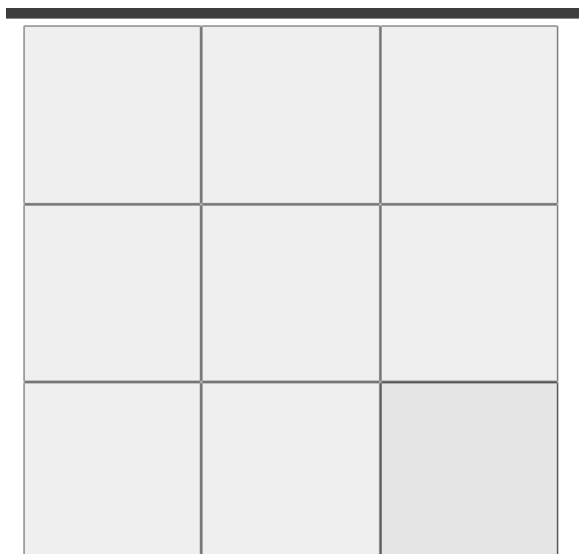


## JUEGO TRIKI

Integrantes Daniela Padilla Jhon Baracaldo



Cuando se hace triki se arroja una ventana emergente que indica el color que gano y automáticamente se limpia el tablero.



```

//Variables
let turno = 0;
const tablero = [];

///Funcion
const botonPulsado = (e,pos) => {
  turno++;
  const btn = e.target;

  const color = turno%2 ? 'salmon' : 'black'

  btn.style.backgroundColor = color;
  tablero[pos] = letra;

  if (gano()) {
    alert('Ganaste ' + color);
    resetTablero();
  }
}

```

La función `botonPulsado` se ejecuta cuando un botón en el tablero de juego es pulsado. Incrementa el turno, cambia el color del botón dependiendo de si el turno es par o impar, actualiza el estado del tablero, y verifica si el movimiento ha producido una victoria. Si hay un ganador, muestra un mensaje de alerta y reinicia el tablero.

```
const resetTablero = () => {  
  // Resetea el tablero y el turno  
  turno = 0;  
  for (let i = 0; i < 9; i++) {  
    tablero[i] = null;  
  }  
  
  document.querySelectorAll('button').forEach(btn => {  
    btn.style.backgroundColor = ''; // Restablece el color de fondo  
  })  
}
```

La función resetTablero realiza dos tareas principales:

Reinicia la variable turno a 0 para comenzar un nuevo juego desde el primer turno.

Limpia el arreglo tablero, asignando null a cada una de sus 9 posiciones, lo que efectivamente vacía el tablero y lo prepara para un nuevo juego.

Esta función es útil para reiniciar el estado del juego después de que alguien ha ganado o cuando se desea comenzar una nueva partida

```

//Funcion que recorre el arreglo por posicion
const gano = () =>{
  if(tablero [0] == tablero[1] && tablero [0] == tablero[2] && tablero [0])
  {
    return true;
  }
  else if (tablero [3] == tablero[4] && tablero [3] == tablero[6] && tablero [3])
  {
    return true;
  }
  else if (tablero [6] == tablero[7] && tablero [6] == tablero[8] && tablero [6])
  {
    return true;
  }
  else if (tablero [0] == tablero[3] && tablero [0] == tablero[6] && tablero [0])
  {
    return true;
  }

  else if (tablero [1] == tablero[4] && tablero [1] == tablero[7] && tablero [1])
  {
    return true;
  }
  else if (tablero [2] == tablero[4] && tablero [2] == tablero[8] && tablero [2])
  {
    return true;
  }
}

```

a función `gano` recorre las posibles combinaciones ganadoras en un tablero de tres en línea (tic-tac-toe), verificando las filas, columnas y diagonales. Si encuentra una combinación ganadora, retorna `true`. Si ninguna combinación ganadora se encuentra, retorna `false`.