**Descripción del Proyecto**

El proyecto consiste en desarrollar un juego de Tres en Raya en el que el jugador compite contra una IA. El jugador puede elegir su símbolo (X o O), y la IA tomará el símbolo restante. El juego se juega en un tablero de 3x3, y la IA utilizará un algoritmo básico (como el de elección aleatoria o búsqueda de la mejor opción disponible) para competir contra el jugador.

**Funcionalidades principales:**

1. **Tablero de 3x3:** Se mostrará el tablero actualizado después de cada jugada.
2. **Turnos alternados:** Los jugadores alternarán entre el humano y la IA.
3. **Verificación de ganador:** Se verificará después de cada turno si hay un ganador o empate.
4. **Algoritmo de IA:** Una inteligencia artificial básica tomará decisiones, buscando la primera posición disponible o tomando decisiones para bloquear al oponente.

**Estructura del Código**

1. **Inicialización del juego:**
   * Se inicializa el tablero vacío.
   * Se le pide al jugador humano elegir su símbolo (X u O).
2. **Juego en bucle:**
   * El juego alterna entre el turno del jugador humano y el turno de la IA.
   * Después de cada movimiento, el tablero se imprime y se verifica si hay un ganador o un empate.
3. **Decisiones de la IA:**
   * Implementación de un algoritmo de AI sencillo, que podría ser:
     + **Estrategia Aleatoria:** La IA selecciona una casilla vacía de forma aleatoria.
     + **Estrategia de Bloqueo/Ganar:** La IA revisa si puede ganar en su turno o si necesita bloquear al jugador humano para que no gane en su siguiente turno.
4. **Detección de ganadores o empate:**
   * Después de cada jugada, se verifican las filas, columnas y diagonales para detectar un ganador.
   * Si el tablero se llena y no hay ganador, se declara un empate.

**Explicación funcional del código:**

1. **Estructura del tablero:** El tablero es una matriz de 3x3 que inicialmente está vacía.
2. **Función mostrarTablero:** Muestra el estado actual del tablero.
3. **Turnos del jugador y de la IA:**
   * El jugador introduce las coordenadas de la casilla donde quiere jugar.
   * La IA elige una casilla vacía aleatoriamente.
4. **Verificación del ganador:** Después de cada turno, se verifica si hay un ganador o un empate.
5. **Bucle del juego:** El juego continúa hasta que haya un ganador o ya no haya casillas vacías.

Este es un punto de partida para el proyecto. Puedes mejorar la IA en el futuro añadiendo más estrategias o implementando un algoritmo como Minimax para hacerlo más desafiante.