

TAREA TOTITO

```
using System;
```

```
class Program
```

```
{
```

```
    public static string[,] tablero = new string[3,3];
```

```
    public static string jugador1, jugador2;
```

```
    //asigna que pieza tiene el jugador
```

```
    public static void asignarJugador(int numeroJugador, string pieza){
```

```
        if (numeroJugador == 1){
```

```
            jugador1 = pieza;
```

```
        }else{
```

```
            jugador2 = pieza;
```

```
        }
```

```
    }
```

```
    // inicializar mi tablero
```

```
    public static void iniciar(){
```

```
        for (int f=0; f<3; f++){
```

```
            for (int c=0; c<3; c++){
```

```
                tablero[f,c] = "";
```

```
            }
```

```
        }
```

```
    }
```

```
    public static void mostrar(){
```

```

for(int f=0; f<3; f++){
    for(int c=0; c<3; c++){
        Console.Write(tablero[f,c]+" | ");
    }
    Console.WriteLine(); //enter
    Console.Write("_____\\n");

}
}

```

```

public static void jugar(string jugador, int fila, int columna){
    if (fila > 2 || columna > 2){
        Console.WriteLine("Posicion fuera del tablero");
        return;
    }
}

```

```

    if (tablero[fila,columna] == ""){
        tablero[fila,columna] = jugador;
    }else{
        Console.WriteLine("Posicion no valida");
    }

    evaluar();
}

```

```

public static void evaluar(){
    bool ocupado = false;
}

```

```

//evaluar filas
for (int f=0;f<3; f++){
    ocupado = tablero[f,0] == "x" || tablero[f,0] == "o";

    if (ocupado == true && tablero[f,0] == tablero[f,1] && tablero[f,1] == tablero[f,2]){
        Console.WriteLine("gano "+tablero[f,0]);
        break;
    }
}

//evaluar columnas
for (int c=0; c<3; c++){
    ocupado = tablero[0,c] == "x" || tablero[0,c] == "o";
    if (ocupado == true && tablero[0,c] == tablero[1,c] && tablero[1,c] == tablero[2,c]){
        Console.WriteLine("gano "+tablero[0,c]);
        break;
    }
}

ocupado = tablero[1,1] == "x" || tablero[1,1] == "o";

if (ocupado == true && tablero[0,0] == tablero[1,1] && tablero[1,1] == tablero[2,2]){
    Console.WriteLine("gano "+tablero[0,0]);
}

if (ocupado == true && tablero[2,0] == tablero[1,1] && tablero[1,1] == tablero[0,2]){
    Console.WriteLine("gano "+tablero[2,0]);
}

```

```
}
```

```
public static void Main() {  
    iniciar();  
    mostrar();  
    asignarJugador(1,"x");  
    asignarJugador(2,"o");  
    jugar("x", 0,0);  
    jugar("o", -1,-1); // prueba preventiva  
    jugar("o",1,1);  
    jugar("x",0,1);  
    jugar("o",2,1);  
    jugar("x",6,6); // prueba preventiva  
    jugar("x",uno,dos); // prueba reactiva  
    jugar("x",z,l); // prueba reactiva
```

```
    mostrar();
```

```
}
```

```
}
```

```
public static void Main() {  
    iniciar();  
    mostrar();  
    asignarJugador(1,"x");  
    asignarJugador(2,"o");  
    jugar("x", 0,0);  
    jugar("o", -1,-1); // prueba preventiva  
    jugar("o",1,1);  
    jugar("x",0,1);  
    jugar("o",2,1);  
    jugar("x",6,6); // prueba preventiva  
    jugar("x",uno,dos); // prueba reactiva  
    jugar("x",z,1); // prueba reactiva  
}
```