

Pseudocódigo del Juego de Gato

Inicio

 Inicializar matriz tablero con posiciones "11", "12", ..., "33"

 Definir boolean turnoJugadorX como verdadero

 Definir entero movimientos como 0

Mientras movimientos < 9 Hacer

 Llamar a mostrarTablero(tablero)

 Si turnoJugadorX entonces

 Mostrar "Turno del jugador X"

 Si no

 Mostrar "Turno del jugador O"

 Fin Si

 Leer posicion del jugador

 Si marcarTablero(tablero, posicion, turnoJugadorX ? "X" : "O") entonces

 Incrementar movimientos en 1

 Si verificarGanador(tablero) es diferente de null entonces

 Mostrar tablero actualizado

 Mostrar "¡El jugador " + ganador + " ha ganado!"

 Terminar

 Fin Si

 Cambiar turnoJugadorX al opuesto

 Si no

 Mostrar "Posición inválida o ya ocupada. Intenta de nuevo."

 Fin Si

Fin Mientras

Llamar a mostrarTablero(tablero)

Mostrar "¡Es un empate!"

Fin

Función mostrarTablero(tablero)

 Para i desde 0 hasta 2 Hacer

 Para j desde 0 hasta 2 Hacer

 Mostrar tablero[i][j]

 Fin Para

 Saltar línea

 Fin Para

Fin Función

Función marcarTablero(tablero, posicion, marca)

Para i desde 0 hasta 2 Hacer

Para j desde 0 hasta 2 Hacer

Si tablero[i][j] == posicion entonces

tablero[i][j] = marca

Retornar verdadero

Fin Si

Fin Para

Fin Para

Retornar falso

Fin Función

Función verificarGanador(tablero)

Para i desde 0 hasta 2 Hacer

Si tablero[i][0] == tablero[i][1] y tablero[i][1] == tablero[i][2] entonces

Retornar tablero[i][0]

Fin Si

Fin Para

Para j desde 0 hasta 2 Hacer

Si tablero[0][j] == tablero[1][j] y tablero[1][j] == tablero[2][j] entonces

Retornar tablero[0][j]

Fin Si

Fin Para

Si tablero[0][0] == tablero[1][1] y tablero[1][1] == tablero[2][2] entonces

Retornar tablero[0][0]

Fin Si

Si tablero[0][2] == tablero[1][1] y tablero[1][1] == tablero[2][0] entonces

Retornar tablero[0][2]

Fin Si

Retornar null

Fin Función