

Game Tic Tac Toe 2D

Enfoque de Implementación:

Para implementar el juego Tic-Tac-Toe en Haskell, opté por una estructura modularizada que separa la lógica del juego, la representación del tablero y la interacción con el usuario en funciones específicas. Esto facilita la comprensión y el mantenimiento del código.

Decisiones de Diseño:

Decidí representar el tablero como una lista de listas de caracteres, donde cada carácter representa el contenido de una casilla. Utilicé la función `intercalate` de la biblioteca `Data.List` para formatear el tablero de manera clara y legible.

Implementé funciones para verificar si un jugador ha ganado, si hay un empate y para manejar los movimientos de los jugadores. Esto me permitió separar la lógica del juego de la entrada y salida de datos.

Desafíos Encontrados:

Uno de los desafíos principales fue implementar la inteligencia artificial para el modo de un solo jugador. Opté por una estrategia simple que genera movimientos aleatorios pero verifica si puede ganar en el próximo movimiento o si necesita bloquear al jugador humano.

Otro desafío fue manejar la entrada del usuario de manera robusta, proporcionando mensajes de error claros y detectando movimientos inválidos.

¿Su implementación cumple las reglas del tres en raya?

Sí, mi implementación cumple con las reglas del juego Tic-Tac-Toe. Verifica los movimientos dentro de los límites del tablero, evita movimientos inválidos y determina ganadores o empates según las reglas del juego.

¿Es su código Haskell bien estructurado, legible y fácil de mantener?

Sí, he estructurado mi código Haskell de manera modular, separando la lógica del juego en funciones específicas. Esto hace que sea fácil de entender y mantener, ya que cada función tiene una responsabilidad clara. Además, he seguido buenas prácticas de codificación en Haskell para mantener el código legible y claro.

Conclusiones:

La implementación del juego Tic-Tac-Toe en Haskell fue un ejercicio interesante que me permitió practicar conceptos de programación funcional y modularización del código. Aunque enfrenté algunos desafíos, logré crear un juego funcional y divertido para jugar en la consola.