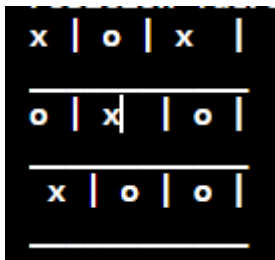


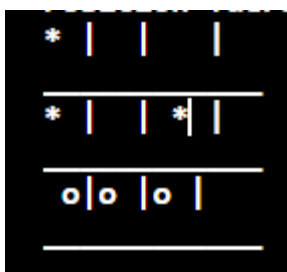
Tarea programación

Diego Joshua reyes/1026122

PRUEBAS REACTIVAS:

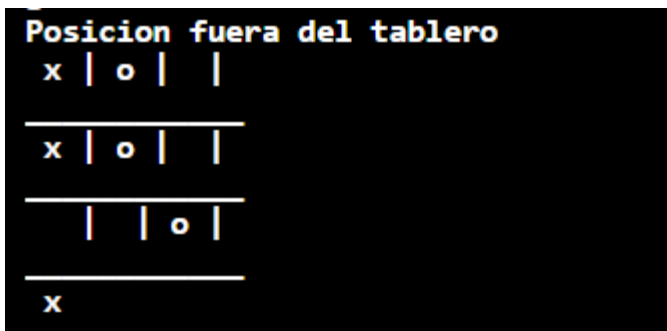


En este caso es un empate entre los jugadores.

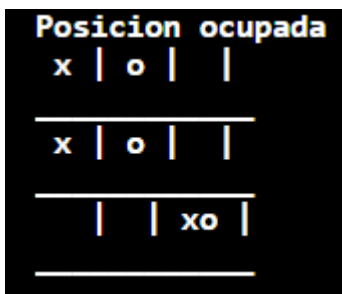


Colocar un signo que no concuerda con ninguna de las variantes hábiles, los cuales son o y x.

PRUEBAS PREVENTIVAS:



El usuario debe ingresar su símbolo correspondiente dentro de los límites establecidos por el tablero, de no ser así habrá un error.



El usuario no puede colocar su símbolo correspondiente en un área ya ocupada dentro del tablero, de ser así habrá un error.