**TRABAJO PARA EL TERCER PARCIAL**

**Fecha de Entrega: Agosto 20**

**(30% del Tercer Parcial)**

Realizar un programa para jugar Tres en Raya (el famoso triqui), el programa se debe realizar para que un usuario juegue con la computadora (Solo se podrá jugar contra la computadora, no se debe permitir jugar contra otro usuario). Se debe utilizar una matriz de tres filas por tres columnas, antes de realizarse la primera jugada se debe inicializar cada elemento de la matriz en ceros. Un cero en una celda indicará que está disponible para jugar en ella.

Cada jugada consistirá en digitar el número de fila (Valores posibles: 1, 2 o 3) y columna (Valores posibles: 1, 2 o 3) donde se quiera jugar. Se debe validar hasta que se digite una jugada válida, también se debe validar para que no se juegue en una casilla en la que se ha jugado.

Manejar los subíndices para las filas y columnas de la matriz con los valores de 0 a 2. Si juega el jugador 1 se asignará un 1 en la posición correspondiente, y se asignará un 2 si la jugada fue del jugador 2.

Antes de empezar el juego se debe preguntar al usuario el nivel de dificultad y quién empezará primero, el usuario o la computadora. Después de cada jugada se debe mostrar en pantalla la matriz del juego (Mostrar matriz en forma de tabla). Cuando termine la partida se debe mostrar un mensaje que indique si hubo un ganador o si hubo empate.

El nivel de dificultad será: 1 para Novato o 2 para Experto. Novato significa que la computadora jugará en la primera casilla libre que encuentre. Y Experto significa que la computadora jugará aplicando el siguiente orden: donde haya una casilla libre para completar el triqui, sino jugará en una casilla libre para que no le completen el triqui, y sino jugará en la primera casilla libre que encuentre.

El programa se debe realizar con los temas vistos en clases, no deben implementar funciones, todo debe quedar en el main().