

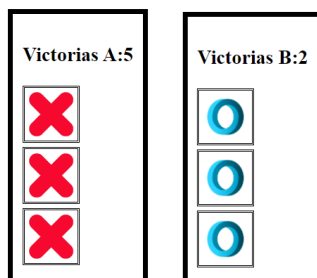
PRACTICA – 3 en Raya.

Esta práctica simula el juego del 3 en raya. El aspecto que debe tener la página tiene que ser similar al siguiente:



Cuando se carga la página nos deberán aparecer las siguientes zonas:

1. **Jugadores.** Aquí tendremos las fichas que tiene cada jugador (las 3 imágenes que os proporciono) y el número de victorias que ha conseguido a lo largo de todas las partidas, es decir, aunque apaguemos el PC al volver a cargar la página nos deberá aparecer el número de veces que ha ganado cada jugador.



Ejemplo: Esta imagen indicaría que los jugadores no han empezado a jugar ya que tienen las tres fichas cada uno y que el jugador A ha ganado 5 veces y el B 2 a lo largo de todas las partidas.

2. **Tablero.** En esta parte tendremos el tablero donde iremos arrastrando las fichas de cada jugador. En 'TURNOS JUGADOR' deberá aparecer la imagen de la ficha que toca mover.



Ejemplo: Esta imagen nos indica que ha movido una ficha cada jugador y el turno es para el jugador A.

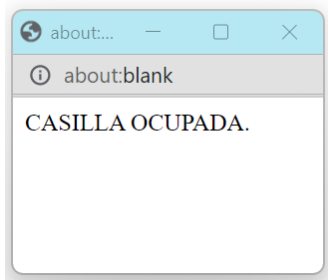
La partida no terminará hasta que uno de los dos jugadores consiga el tres en raya. En ese momento se abrirá una nueva ventana indicando que jugador ha ganado. Para volver a jugar pulsaremos 'F5'.

Una vez se arrastren las fichas de la zona de jugadores al tablero no se podrá volver a poner en la zona de jugadores. Las fichas que hay dentro del tablero se podrán arrastrar a una nueva posición siempre que no esté ocupada.

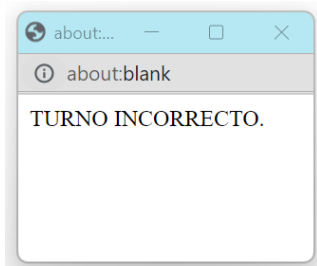


Consideraciones:

- Las fichas estarán representadas por imágenes en el HTML, no hace falta que sean canvas.
- Al soltar una ficha sobre una posición del tablero que ya este ocupada, se abrirá una ventana indicando que la casilla esta ocupada y la ficha volverá a la posición de origen.



- Si intentamos mover una ficha que no tiene el turno asignado en ese momento también nos deberá avisar con una ventana.



- Las ventanas se abrirán, mostrarán el mensaje durante 1 segundo y se cerrarán automáticamente.

Funciones:

- **comenzar():** En esta función se cargaran/inicializaran todos los valores.
- **funciones Drag and Drop necesarias.**
- **comprobar():** Después de realizar un movimiento compruebo si se ha ganado la partida.
- Las funciones anteriores son imprescindibles. Se puede (y se debería) añadir más funciones para que el código sea mas legible.

Esta practica es totalmente libre quitando de las funciones que se han indicado anteriormente. Se puede utilizar el codigo de otras practicas o ejercicios que hayais realizado. Os dejo las imagenes para que las utiliceis en las fichas.

IMPRESINDIBLE COMENTAR EL CODIGO.

Indicar que representan las variables importantes, para que se utilizan los bucles, if, switch, do,

En las funciones indicar los valores que reciben y devuelven.

No realizar esto supondrá valorar la práctica sobre 4.

Puntuación:

- **Código HTML y CSS (1,5pts).**
- **Control Eventos Drag and Drop y funcionalidad de estos.**
 - **Dragstart (1pto).**
 - **Drop (2ptos).**
 - **Restantes (1pto).**
- **Comprobación de errores (0,5ptos).**
 - **Casilla Ocupada, Turno Incorrecto.**
- **Comprobar quien ha ganado la partida (2pts).**
- **Control de numero de victorias de cada jugador (2pts).**