

## MÓDULO 3: Ejercicio nº 25

Plan Formativo	Full Stack Java
Nivel de Dificultad	Básico/Medio
Módulo	Fundamentos de Desarrollo Web
Tema	Javascript
Aprendizaje Esperado	Hacer uso de código Javascript para la resolución de problemas enfocados asociados a la construcción de sitios web, haciendo uso de funciones y plugins.
Modalidad	Individual
Tiempo Estimado	30 minutos.

### Instrucciones

En este problema se pide simular el juego del archiconocido “gato”, llamado también “tres en raya”. Para esto se pide que cree un tablero compuesto por nueve botones, ordenados en tres filas y tres columnas. La idea es simular dos jugadores, uno con una “X” y otro con una “O”. Siempre parte el jugador con “X”, y los lanzamientos son intercalados.

Cuando un jugador logra marcar tres casillas del mismo tipo, tanto de forma horizontal, vertical o diagonal, se termina el juego. Esto implica enviar un mensaje de alerta dando a conocer al jugador ganador, y al mismo tiempo bloqueando los botones. Al reiniciar la página se debe resetear el tablero y los puntajes.