Gato

¿Qué hicimos?

Allan: Diseño de la interfaz gráfica (UI) y estructura base

Creó la ventana principal con tk.Tk() y le puso título.

Diseñó la cuadrícula de botones para representar el tablero del juego (3x3).

Agregó los botones **"Iniciar Juego"** y **"Reiniciar"** con su posición adecuada.

Implementó etiquetas (Label) para mostrar mensajes como el turno actual o el estado del juego.

Se encargó de la disposición de los elementos con grid()

Merzedes: Lógica del juego (turnos, ganador, empate)

Escribió la lógica para alternar turnos entre "X" y "O".

Implementó la función jugar() para registrar las jugadas y actualizar la interfaz.

Programó la verificación de condiciones de victoria (verificar\_ganador) y de empate (empate).

Manejó qué hacer cuando el juego termina: deshabilitar botones, mostrar resultados y reiniciar el tablero.

Alejandro: Historial de victorias y correciones finales

Añadió la variable self.historial para llevar la cuenta de las victorias de cada jugador.

Escribió formatear\_historial() y actualizar\_historial() para mostrar el marcador en pantalla.

Se encargó de que el historial se actualice correctamente cada vez que alguien gana.

Ajustó etiquetas y reinicio de estados para que el historial permanezca entre partidas.