

Universidad del Valle de Guatemala

Sistemas y tecnologías web

Catedrático: Samuel Alfredo Chavez

José Pablo Viana Vidal – 16091



Laboratorio #2: Totito

A manera de lograr funcionar el totito se creo un estado inicial. Este estado inicial posee posiciones (un array de 0 a 2), turno (integer) y una matriz que representa cada casilla donde se puede jugar, la cual lleva por nombre tablero.

```
//Definimos el estado para iniciar el totito
const state = {
  posiciones: [0, 1, 2],
  turno: 0,
  tablero:[
    [0, 10, 20],
    [10,11, 12],
    [20,21, 23]],
};
```

Para empezar, iteramos con un `forEach` sobre nuestro array de posiciones para lograr crear primero tres *divs* que representan columnas, y después poblar esas tres columnas con otros tres *divs* que representan casillas mediante el uso de otro `forEach`. De estas iteraciones obtenemos la posición en *x* y posición en *y* que nos servirán para actualizar nuestro tablero o matriz y de esta forma hacer funcionar las reglas del totito. Cada vez que se hace *click* sobre alguna de nuestras casillas se suma uno al turno para llevar control de quién esta jugando.

En cuanto a los componentes html que se crean son el titulo (`h1`), un *div* dentro del cual se encuentran nuestras 9 casillas, un titulo para saber de quién es el turno y avisar cuando hay ganador o empate(`h2`) y otro *div* dentro del cual esta nuestro botón de reset.