Lógica de implementación del código: Juego Tic Tac Toe

Comentario sobre el código: “El juego esta realizado en el JFrame de NETBEANS y el código se encuentra en la sección “vista” ya que falta pulir e implementar varias cosas sobre el código este corre usando el Run file que se encuentra en NETBEANS.

1. Estructura General:

La clase vista extiende JFrame realizado en el editor de código NETBEANS y utiliza Swing para crear la interfaz gráfica del juego.

El tablero tiene 9 casillas representadas por JLabel, que permiten a los jugadores hacer clic para colocar sus fichas ("X" o "O").

La lógica del juego controla los turnos, verifica si hay un ganador y actualiza el puntaje.

2. Componentes Clave:

JLabel[] lbs: Representa las 9 casillas del tablero que se usan para jugar.

int[][] vs: Contiene las combinaciones ganadoras posibles (filas, columnas y diagonales).

String turno: Indica el jugador actual ("X" o "O").

boolean est: Controla el estado del juego (si está en curso o terminado).

3. Lógica del Juego:

presionar(int casilla): Maneja el clic en una casilla del tablero colocando la ficha del jugador y verifica si hay un ganador.

cambiarturno(): Cambia el turno entre los jugadores para que el juego sea más equitativo y el primer turno se alterne entre ambos jugadores cada vez que se reinicia.

comprobarganador(): Verifica si un jugador ha ganado (tres fichas consecutivas según las reglas del Tic Tac Toe).

jButton1ActionPerformed: Reinicia el juego, borrando las casillas y restableciendo el turno evitando que se sobreescriban las fichas.

4. Interfaz Gráfica:

Las casillas del tablero son JLabel con un MouseListener para registrar los clics.

El botón "Reiniciar" permite iniciar una nueva partida sin cerrar la ventana.

Se muestra el turno actual y el puntaje de cada jugador.

5. Flujo del Juego:

Los jugadores alternan entre "X" y "O" haciendo clic en las casillas vacías.

Si un jugador gana, se actualiza el puntaje y se muestra el puntaje correspondiente.

Si el tablero se llena sin un ganador, el juego termina en empate.