# Manual de usuario

## Propósito

El propósito del manual de usuario es facilitar el uso de la aplicación desarrollada en Python y guiar al usuario en las diferentes opciones que puede utilizar.

1. A screenshot of a cellphone

   Description automatically generatedInicio de la aplicación: Al ejecutar el programa nos saldrá una interfaz con el juego de totito, este cuenta con las 9 casillas de un totito normal y cuenta con 3 botones debajo del totito, los botones son reiniciar, Ver Ponderación y el turno de la persona, en este caso siempre será nuestro turno ya que la computadora usará su turno de inmediato, al terminar el texto cambiará indicando el ganador.
2. A screenshot of a game

   Description automatically generatedSelección de casillas: Al seleccionar una casilla el juego comenzará, en donde seleccionemos con el mouse aparecerá la letra X, luego la aplicación pondrá el circulo para continuar el juego.

1. Reiniciar: Este botón al seleccionarnos limpia todo el tablero del totito para iniciar una nueva partida.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

1. Ver ponderaciones: Este botón nos permite ver la lógica que esta siguiendo el programa para seleccionar las casillas, al iniciar no tendrá datos ya que no se ha realizado ninguna jugada, pero al realizar el primer movimiento este escogerá una de las opciones mejor ponderadas, en la ventana emergente podremos ver el estado de las X y O, así como el peso que tiene cada movimiento.

Ejemplo con solo 1 movimiento

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a game

Description automatically generated

Ejemplo con varios movimientos

A screenshot of a game

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generated