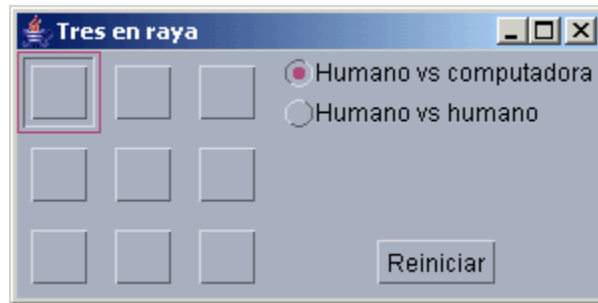


Enunciado:

Migrar el juego Tres en Raya de la práctica anterior a Swing. El resultado debe ser algo parecido a:



Nota: entre los “radio buttons” y el botón de reiniciar existe un JLabel donde se mostrará quién gana o si se producen tablas.

Implementar las siguientes funcionalidades:

- Marcación de posición jugada.
- Reinicio de juego.
- Selección de modo de juego: contra un humano o la computadora.
- Cierre de la aplicación mediante el botón de cerrado del frame.
- Chequeo de final de juego: ganador o tablas.
- La lógica de la computadora se limitará a seleccionar una casilla libre de forma aleatoria.
- Utilizar el Look & Feel de Motif (Unix).

Nota: en esta ocasión se ha utilizado una clase anónima para implementar el listener de eventos de ventana.