import java.util.Scanner;

/\*

\* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.

\* To change this template file, choose Tools | Templates

\* and open the template in the editor.

\*/

/\*\*

\*

\* @author Yenifer

\*/

public class Triqui {

static String matriz[][];

/\*\*

\* @param args the command line arguments

\*/

public static void main(String[] args) {

Scanner leer=new Scanner(System.in);

int elegir;

System.out.println("Bienvenido al juego \n");

do{

System.out.println("Escoja una opción para empezar el juego: \n 1. usuario1 vs usuario2 \n 2. usuario vs maquina \n 3. Puntajes \n 4.Salir de Juego" );

elegir=leer.nextInt();// variable que guarda la información de que opción del juego elige el usuario

}while(elegir<1 || elegir>4);

switch(elegir)

{

case 1:

Multijugador();

break;

case 2:

Desafio();

break;

case 3:

Puntaje();

break;

default:

Salir();

}

}

public static void Multijugador()

{

matriz=new String [3][3];

for(int i=0;i<3;i++)

{

for(int j=0; j<3;j++)

{

matriz[i][j]="-";

if(j!=2)

{

System.out.print(matriz[i][j]+" ");

}else

{

System.out.println(matriz[i][j]+" ");

}//Imprime matriz vacía

}

}

Eleccion();//Método para que cada jugador escoja tu símbolo

}

public static void Desafio()

{

}

public static void Puntaje()

{

}

public static void Salir()

{

System.out.print("Gracias por jugar");

}

public static void Eleccion()

{

Scanner leer=new Scanner(System.in);

int valor,cambiar;

int i,j;

System.out.print("Escoje el usuario que inicia, Marca 1 para usuario1 o marca 2 para usuario2 ");

valor=leer.nextInt();

if(valor==1){

cambiar=1;

if(cambiar==1){

System.out.print("Ingrese la fila");

i=leer.nextInt();

System.out.print("Ingrese la Columna");

j=leer.nextInt();

matriz[i][j]="X";

cambiar=2;

}else

{

System.out.print("Ingrese la fila");

i=leer.nextInt();

System.out.print("Ingrese la Columna");

j=leer.nextInt();

matriz[i][j]="O";

cambiar=1;

}//si suiche

}//si

}

}