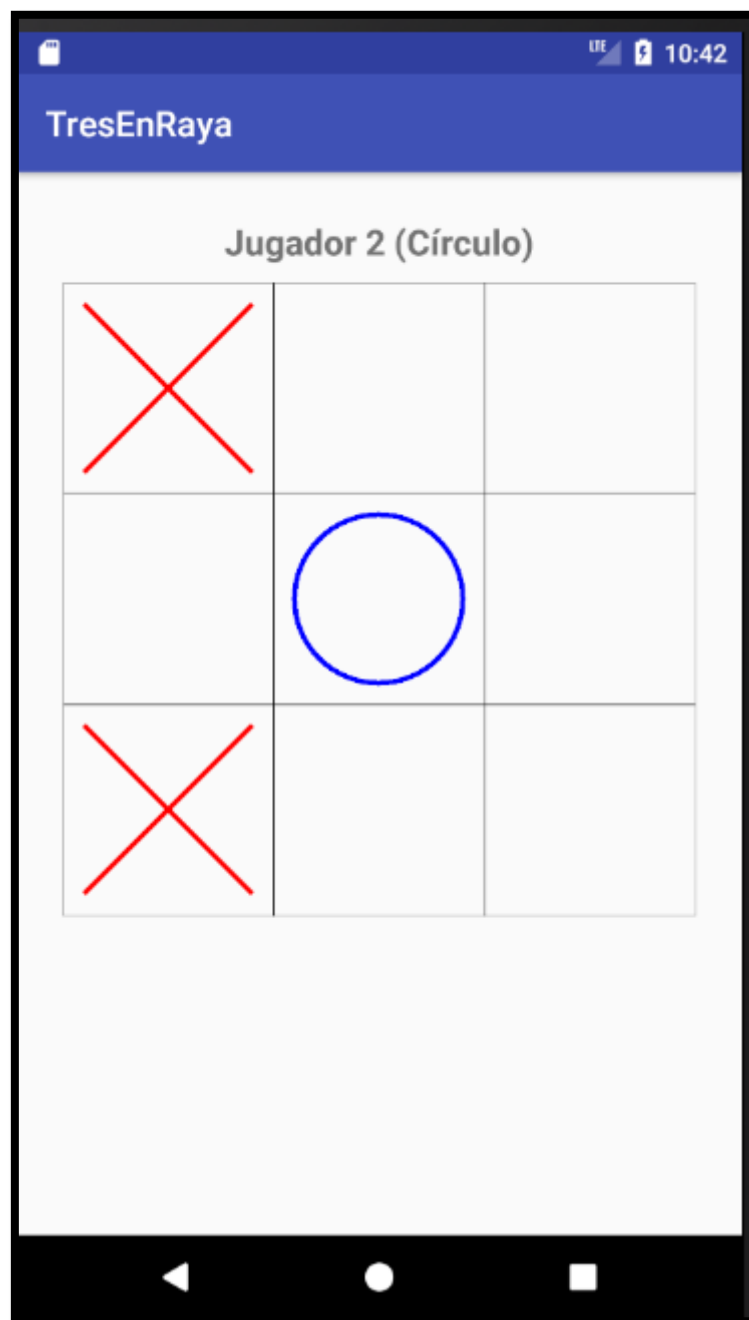


Crear un proyecto llamado Ej1*** (donde *** son vuestras iniciales). El proyecto deberá tener el nombre de paquete com.liceolapaz.des.*** (donde *** son vuestras iniciales).

El proyecto debe utilizar como base el ejemplo de Tres En Raya visto en clase (<http://www.sgoliver.net/blog/interfaz-de-usuario-en-android-controles-personalizados-iii/>) y que también tenéis subido a mi Google Drive por si os da problemas al importarlo en el Android Studio y debe modificarlo para que pueda simular una partida del juego en cuestión.

Para ello debe modificar la interfaz gráfica y quitar el texto y el botón de la parte inferior y añadir un texto en la parte superior para dejarla de la siguiente manera:



El texto nuevo debe indicar en todo momento a qué jugador le toca jugar. El jugador 1 será la cruz y el jugador 2 será el círculo.

Además, habrá que hacer las siguientes modificaciones al ejemplo para que funcione correctamente:

- El primer jugador en jugar tiene que ser aleatorio y no empezar siempre el jugador 1
- El turno de los jugadores debe ir cambiando automáticamente al realizar su jugada
- Los jugadores sólo podrán seleccionar casillas vacías
- Si un jugador consigue poner tres casillas seguidas con su ficha ganará y saldrá un botón que permitirá empezar una nueva partida y saldrá un texto indicando el jugador que ganó. A partir de ese momento no se podría seguir jugando en ese tablero



- Si se llena el tablero y no hay ganador se mostrará un texto diciendo que “La partida terminó en empate” debajo del botón de “Nueva partida”