A dark blue vertical bar runs along the left edge of the page. A blue arrow-shaped banner points to the right from this bar, containing the date. In the bottom-left corner, several thin, curved lines in shades of blue and grey sweep upwards and to the right.

15-12-2021

# Comprobacion con Debug

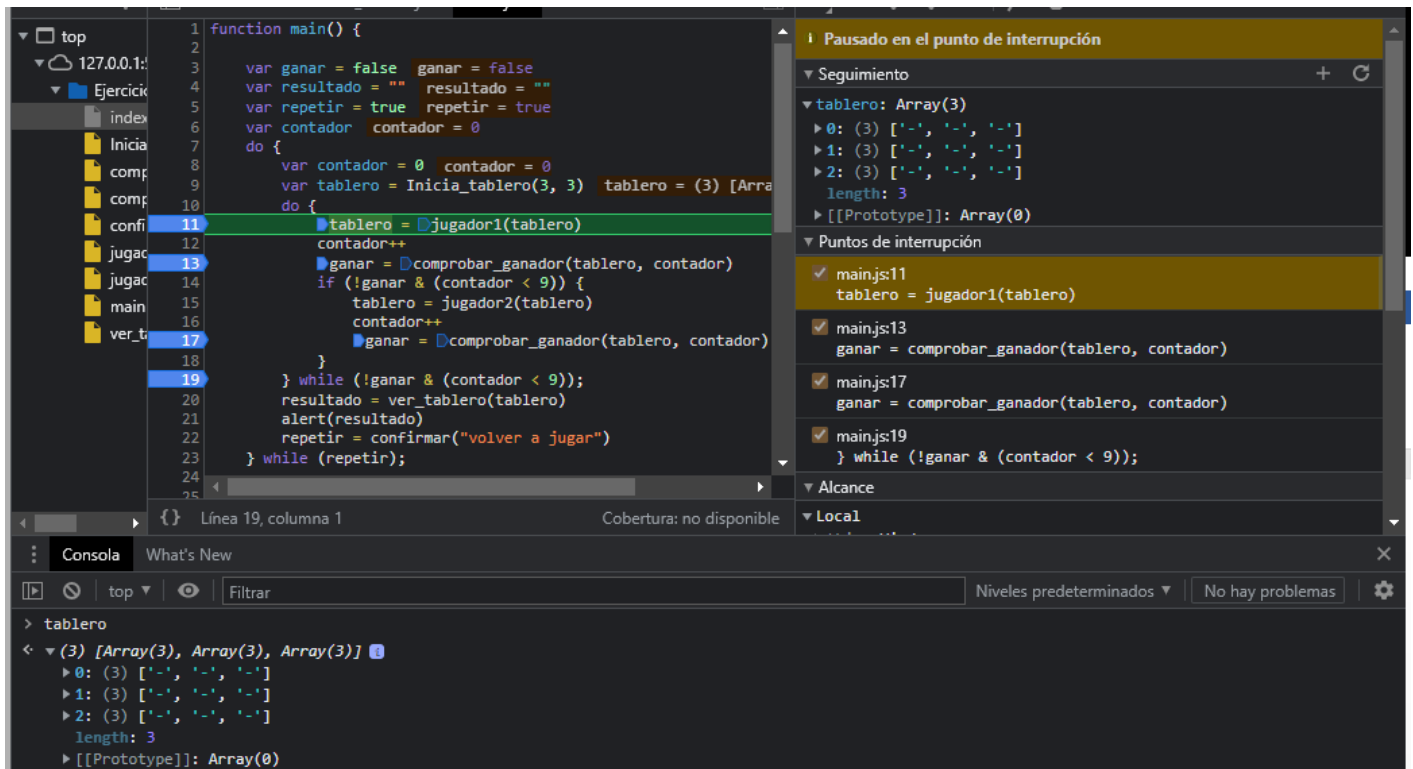
COD

Álvaro Sierra Pérez

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

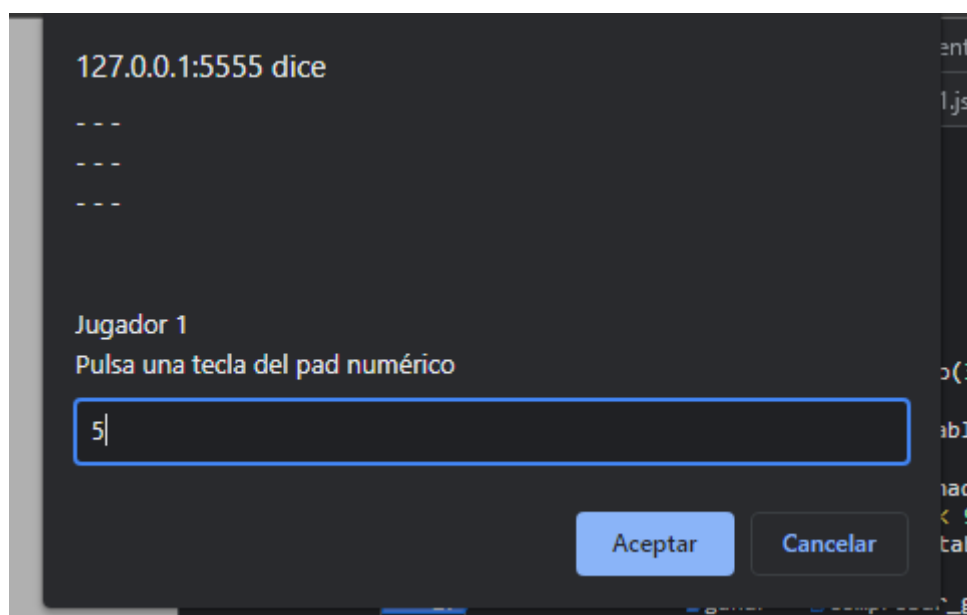
El ejercicio lo pensé como un enfrentamiento entre dos jugadores. Para rellenar el tablero, los jugadores usarán el pad numérico (o los número encima de teclado) que simulará cada una de las posiciones del tablero.

El tablero es un array de 3x3. Al iniciar el programa, todas las posiciones están cubiertas por un guion.

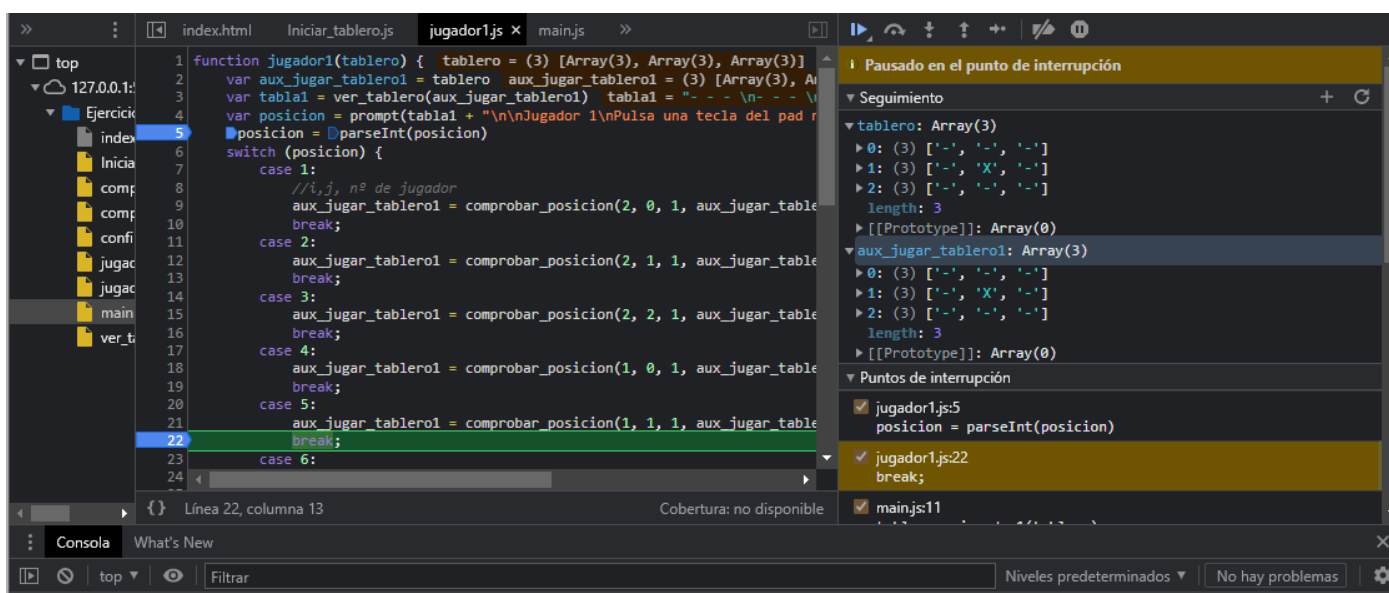


Valor de la variable "tablero" al inicio, tanto en el seguimiento de variables como en la consola

El juego empieza con el turno del jugador 1, el cual, como ya dije antes, seleccionará la posición con el pad numérico. Por ejemplo, si quiere seleccionar la casilla central, tendrá que escribir el número 5.

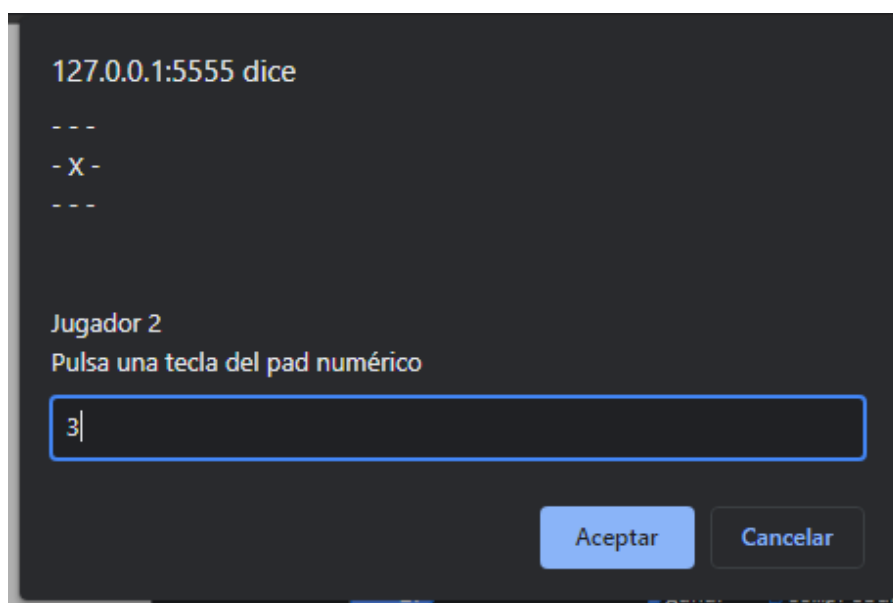


El Jugador 1 elige la casilla central con el 5

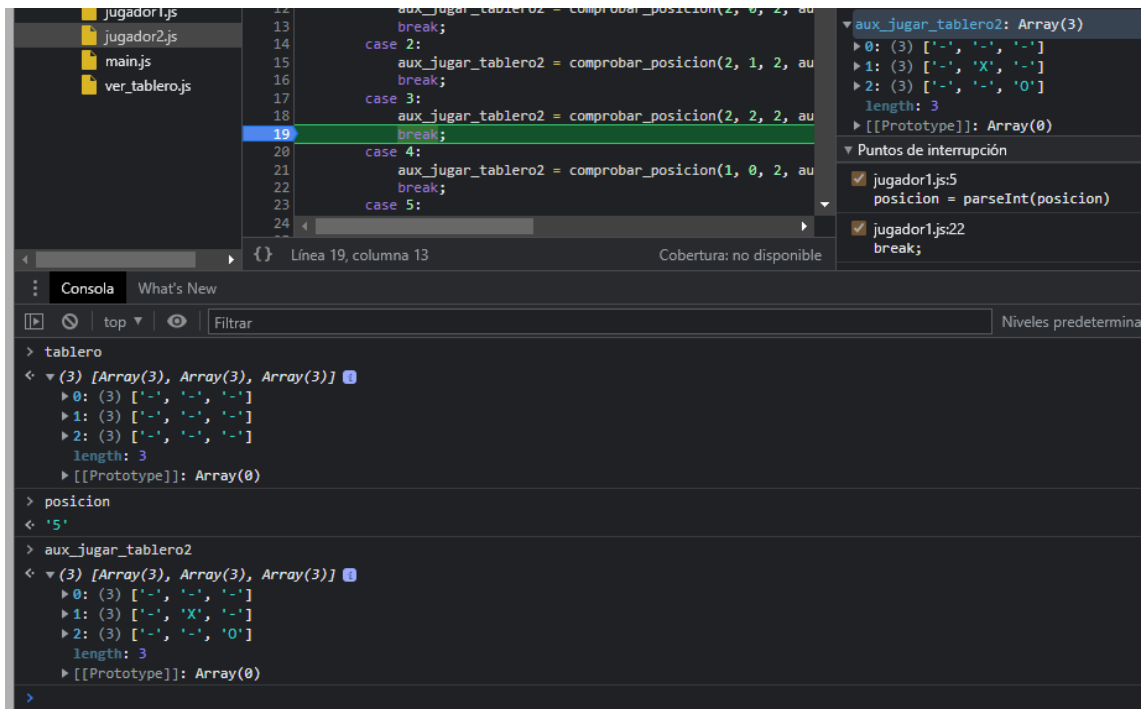


El dato queda guardado en la variable "aux\_jugar\_tablero1" en la posición 1,1

Ahora es el turno del jugador 2. Si este quiere poner se marca en la posición (2,2), tendrá que escribir un 3.



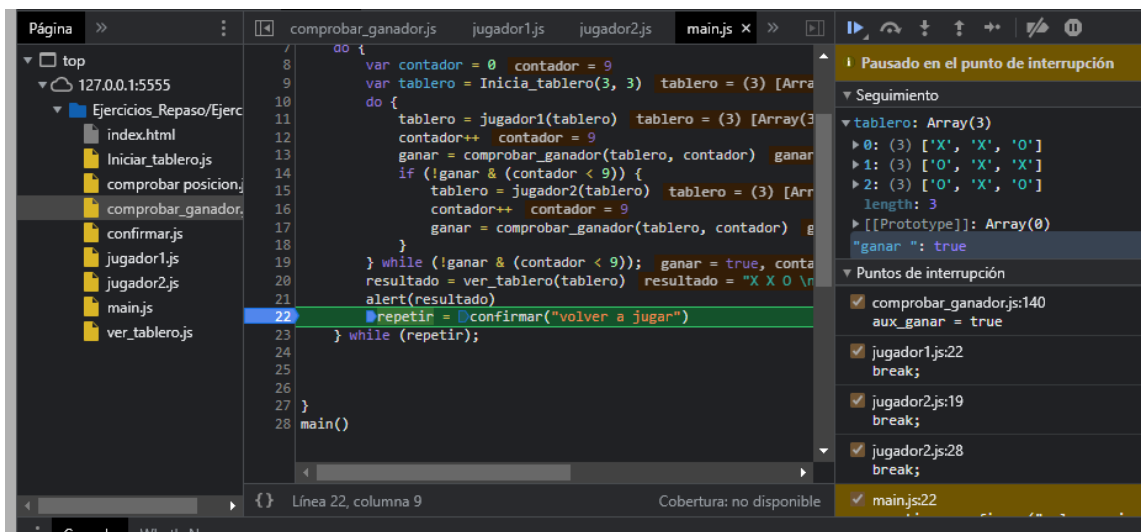
El jugador 2 elige la casilla 2,2



Lo partida continuará hasta que uno de los dos haga línea, o hasta que se acaben las casillas disponibles

Por ejemplo, en la siguiente imagen ganó el jugador 1, se puede per en el seguimiento de variables que hay una línea de "X" y el booleano "ganar" está en True, lo que significa que la partida acabó

Cuando una partida acaba, el programa pregunta si se quiere volver a jugar. Si es así, se reiniciarán todas las variables



A continuación pondré algunas imágenes a modo de ejemplo de algunas situaciones que se podrán dar.

