

Manual de usuario

1. Cuando se corre el archivo “TicTacToeGUI.rkt” lo primero que aparece es la siguiente ventana:



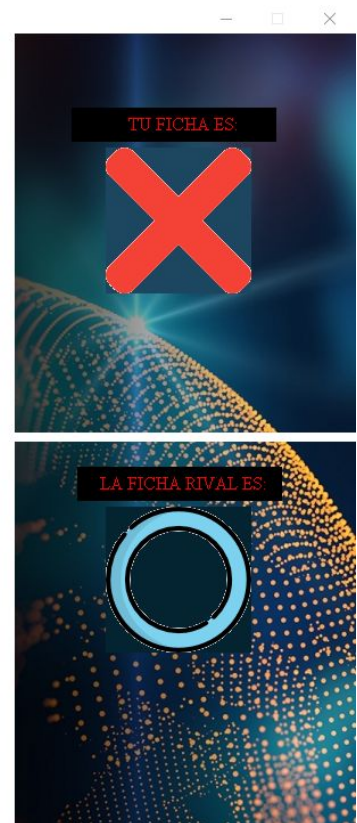
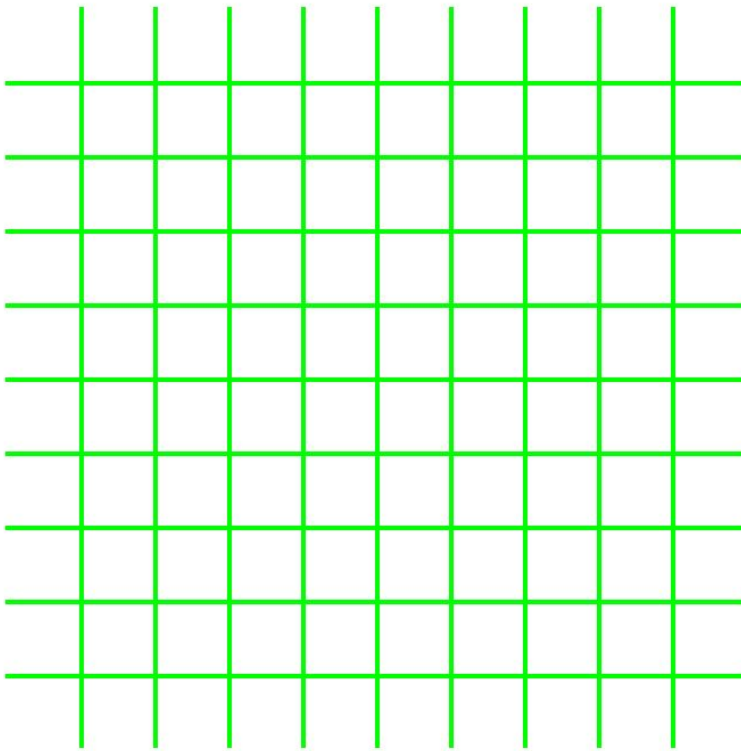
2. Como indica el texto en la ventana anterior, se tiene que poner la instrucción “(TTT m n)”, donde **m** y **n** son números enteros entre 3 y 10. Hay que considerar que **m** es la cantidad de columnas y **n** la cantidad de filas que desee el usuario. Seguidamente se le da “Enter”.

```
Welcome to DrRacket, version 7.7 [3m].
Language: racket, with debugging; memory limit: 128 MB.
#t
#t
#t
#t
> (TTT 10 10)
```

```
Welcome to DrRacket, version 7.7 [3m].
Language: racket, with debugging; memory limit: 128 MB.
#t
#t
#t
#t
#t
> (TTT 3 7)
```

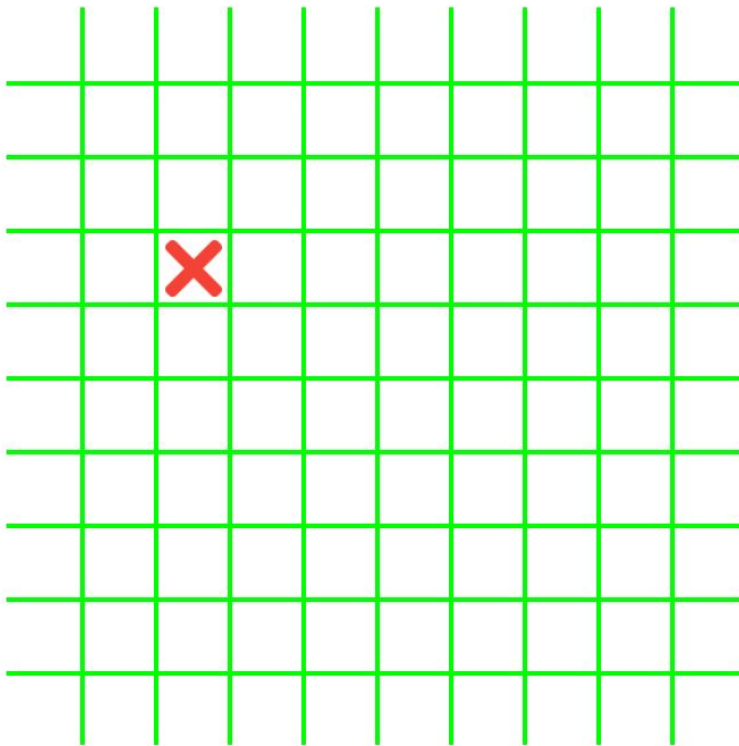
3. El juego le mostrará la interfaz de juego, con un tablero para jugar, de acuerdo a lo que se especificó en la instrucción anterior. Ej: (TTT 10 10)

TicTacToe



4. En ese momento, el juego estará listo para usarse, lo único que deberá hacer es clicar en alguna parte de la cuadrícula para colocar su ficha. En este caso la interfaz le indica cuál es su ficha y cuál es la de la máquina.

TicTacToe



5. Después de que pongas la ficha, el juego pondrá su propia ficha para jugar contra ti. Lo único que queda es seguir poniendo fichas tratando de ganarle a tu oponente (computadora) usando tus propias estrategias. ¡Disfrútalo!
6. El juego te mostrará una ventana con el resultado del juego, es decir, si has ganado, has perdido o has empatado.



¡Empate!
Vuelve a iniciar el juego

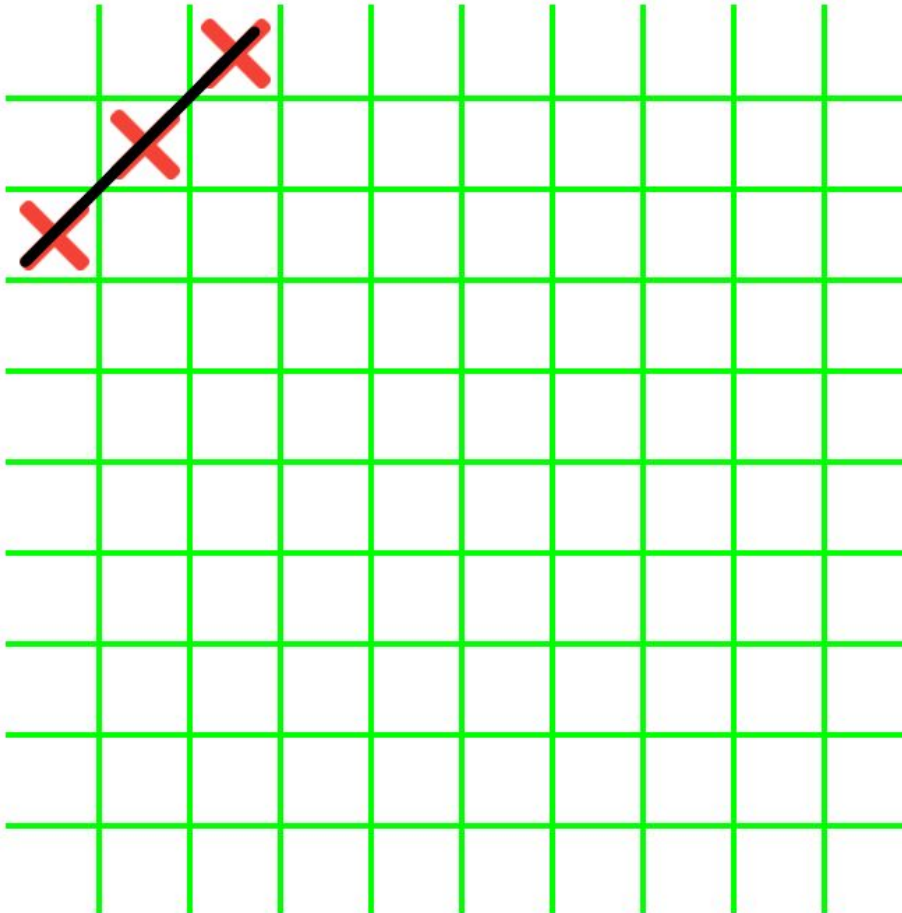


Instrucciones:

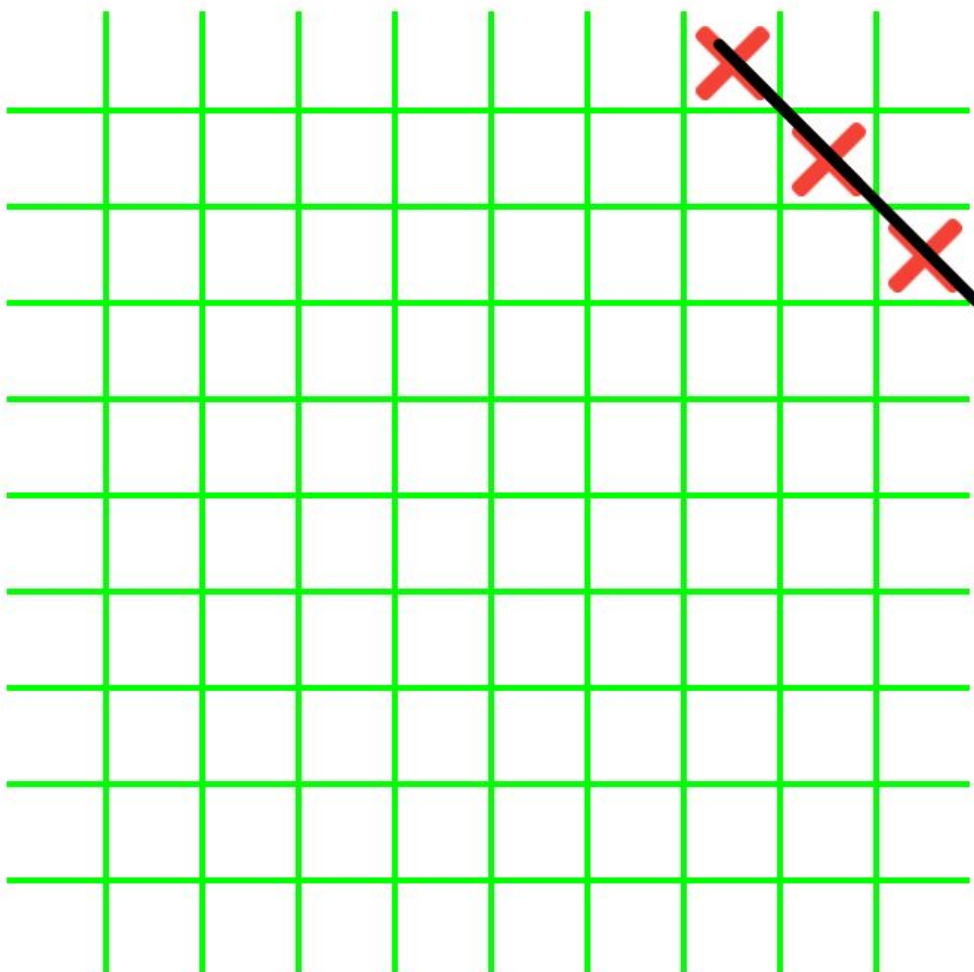
Un ganador existe cuando:

- Al menos hay 3 símbolos en línea y se llegue al final del tablero de lado a lado.

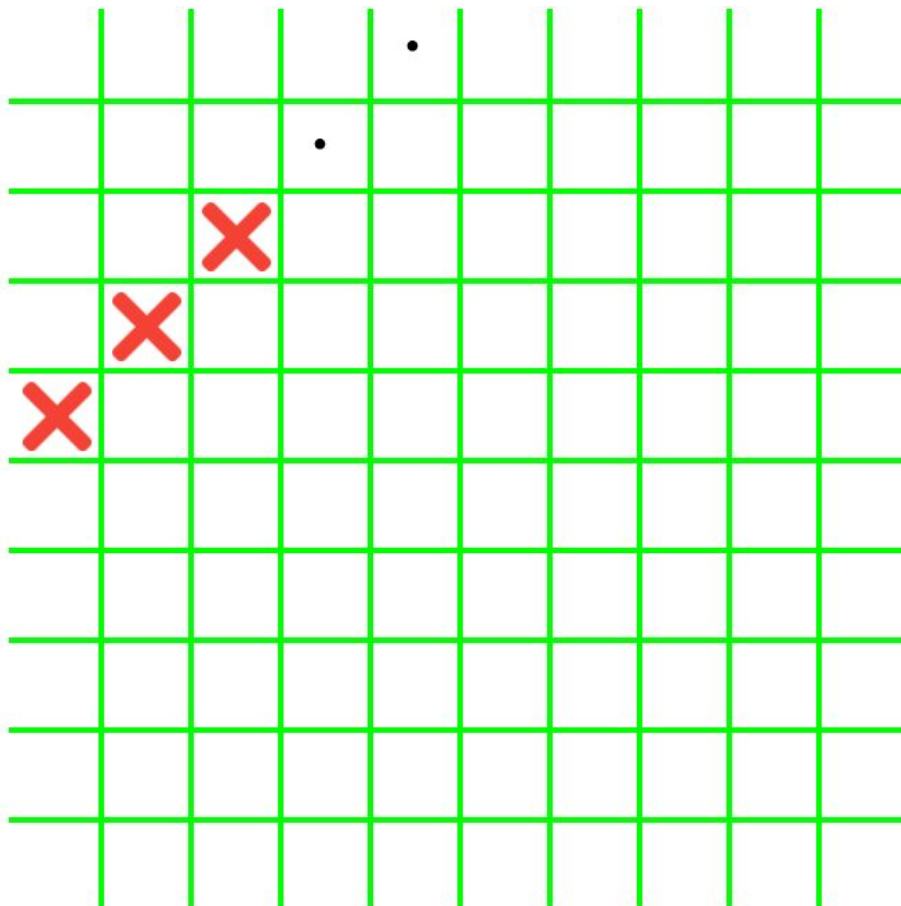
Ejemplo en la cuadrícula más grande:



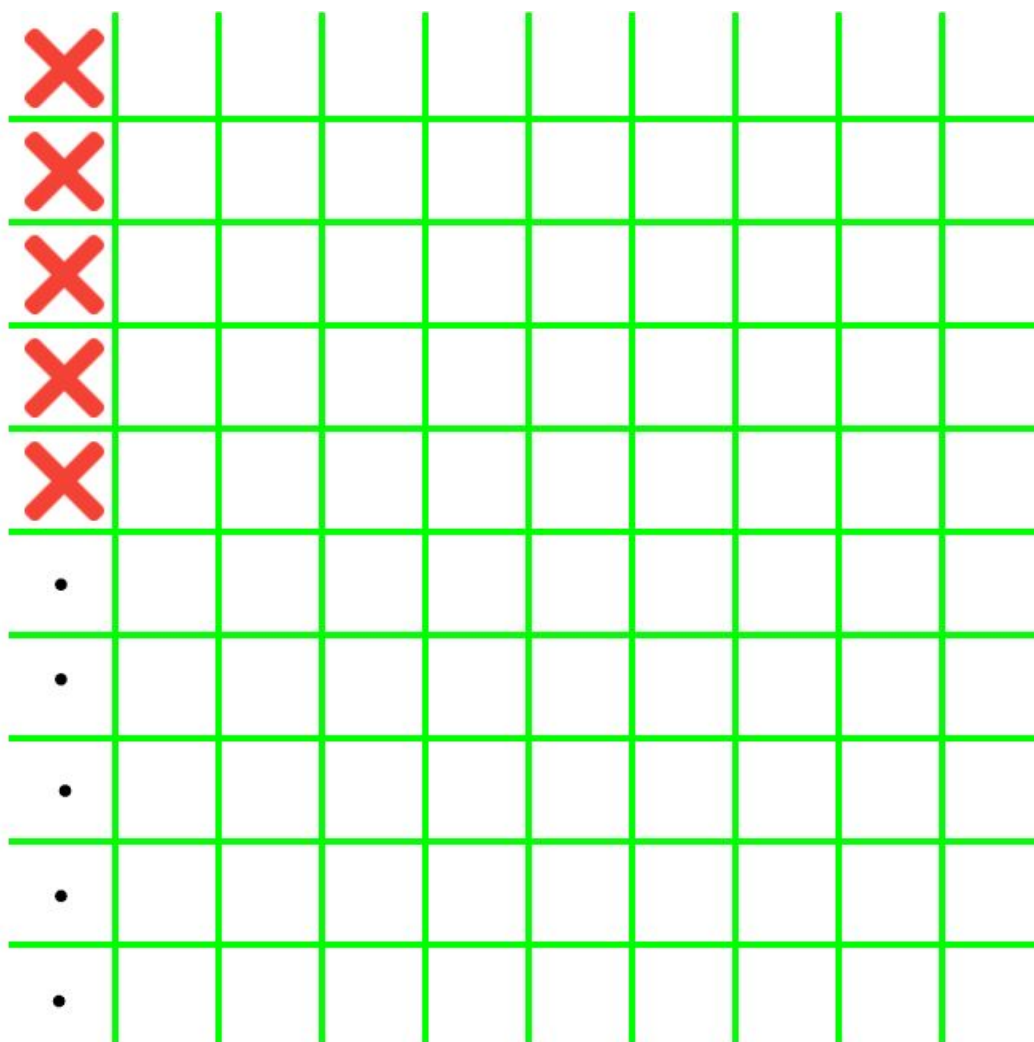
En este caso esto significaría un gane porque cumple con los dos criterios.



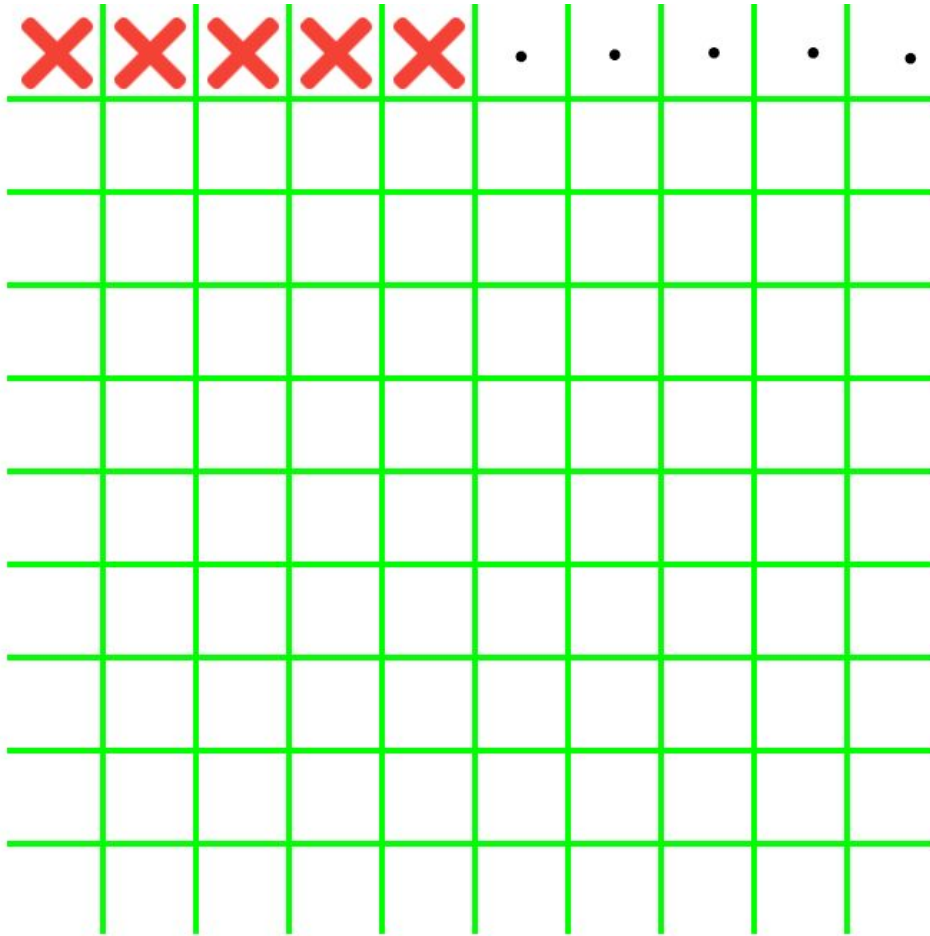
Esto también cumple con los criterios.



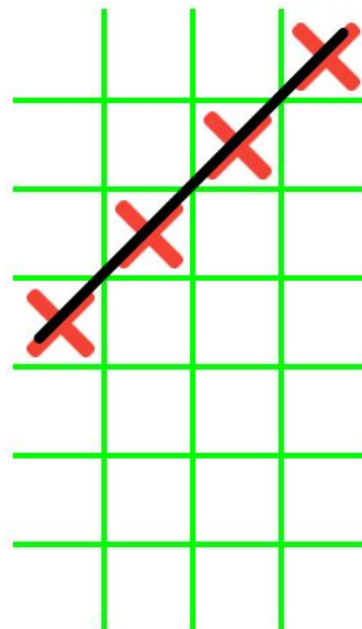
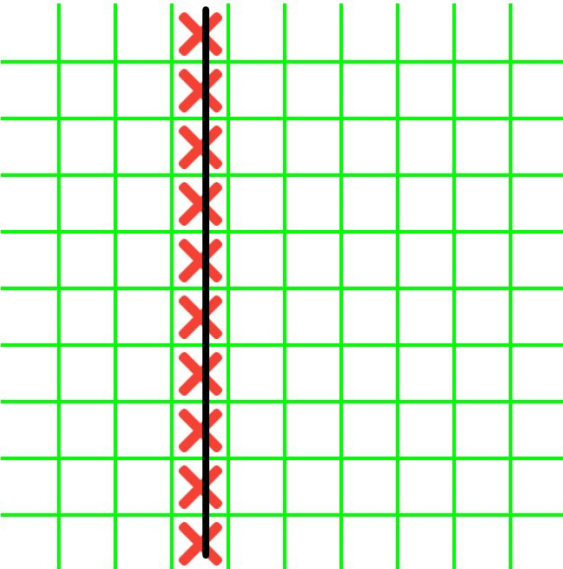
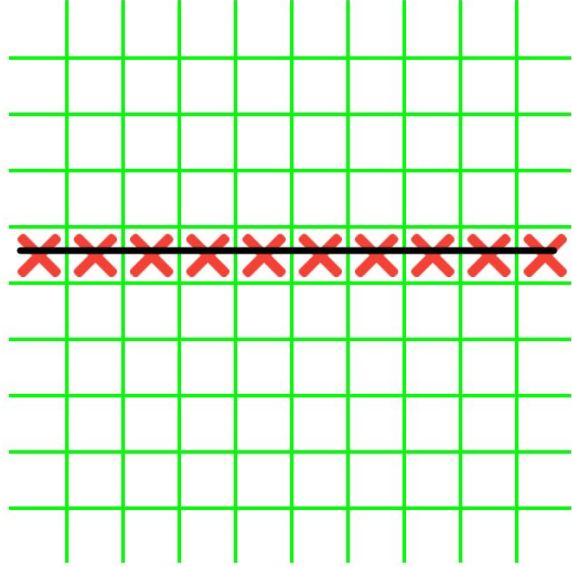
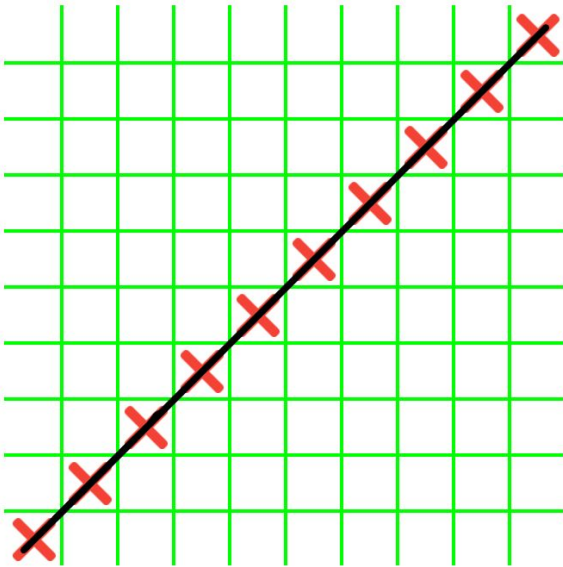
Cualquier diagonal en la que no se llegue al final de la cuadrícula, no es válida para ganar. En este ejemplo, se deben poner una X donde están los puntos negros para que el gane sea válido



En este caso para que el gane sea válido, se tienen que poner X donde estan los puntos negros. Esto aplica para todas las líneas verticales



En este caso para que el gane sea válido, se tienen que poner X donde estan los puntos negros. Esto aplica para todas las líneas horizontales



Todos esos casos anteriores ejemplifican ganos