

Diagrama de flujo general del sistema

Inicio
Inicializar tablero 3x3
Seleccionar jugador inicial
Mostrar tablero
Solicitar movimiento
Validar movimiento
Actualizar tablero
Verificar victoria o empate
Cambiar turno
Fin

Diagrama de validación de letra

Recibir letra ingresada
¿Letra es X o O?
Si: aceptar
No: solicitar nuevamente

Diagrama de selección de jugada

Recibir coordenadas
¿Casilla disponible?
Si: colocar símbolo
No: solicitar nuevamente

Flujo de verificación de victoria/derrota

Revisar filas
Revisar columnas
Revisar diagonales
¿Hay tres iguales?
Si: victoria
No: ¿tablero lleno?

Si: empate
No: continuar el juego