

En este proyecto se busca que el/la estudiante haga uso de ciclos repetitivos, condicionales y tipos de variables disponibles en Python. El proyecto consiste en programar el famoso juego 3 en línea.

1. Se debe seleccionar aleatoriamente quien inicia, si el usuario o la computadora. Como lanzar una moneda.
2. Si la computadora no tiene una jugada clara para evitar que el usuario gane, entonces se selecciona aleatoriamente una de las posiciones disponibles.
3. Imprimir el tablero al inicio, y cada vez que se realiza una jugada.
4. El usuario puede seleccionar una de las posiciones por medio de una tupla o lista de 2 dimensiones. O con los números del 0 al 9, como están dispuestos en un teclado numérico.
5. Gana el que logre realizar tres de sus avatares en línea recta (vertical o horizontal) o diagonal.