

1 – Lo primero a hacer es crear una función que enseñe en pantalla la tabla del juego. Siempre al desarrollar algo, la parte visual es la primera a ser hecha, así es como podemos visualizar y verificar si el código que vamos añadiendo funciona correctamente.

-----		
-----		

2 – Crear una lista que almacenará las posiciones que los jugadores van a elegir en cada jugada, la lista empezará vacía y se llenará durante el juego.

3 – Asociar la lista a la función anterior para que cada elemento de la lista aparezca en la tabla del juego.

7		8		9
-----				
4		5		6
-----				
1		2		3

4 – Crear una función para que los jugadores elijan si quieren jugar con la X o con la O. Esta función también debe evitar que el jugador elija cualquier otra cosa que no sea una X o una O.

```
Jugador 1, ¿quieres X o O? X
Vale :)
```

```
Jugador 1, ¿quieres X o O? O
Vale :)
```

```
Jugador 1, ¿quieres X o O? C
¿Qué me estás contando?
¿X o O? 7
¿Qué me estás contando?
¿X o O? 0
¿Qué me estás contando?
¿X o O? p
¿Qué me estás contando?
¿X o O? x
Vale :)
```

5 – Crear una función que sirva para poner en la tabla las X y las O en las posiciones indicadas por los jugadores. Esta función debe también impedir que los jugadores elijan sitios ya ocupados.

```
¿Cuál posicion? 5
| |
| |
-----
| |
| X |
| |
-----
| |
| |
| |
```

```
Es el turno del jugador 1.
¿Cuál posicion? 5
| |
| |
-----
| X |
| |
-----
| |
| |
Es el turno del jugador 2.
¿Cuál posicion? 5
POSICIÓN OCUPADA
¿Cuál posicion? 3
| |
| |
-----
| X |
| |
-----
| |
| |
| O |
```

6 – Crear una función que verifica si hay algún ganador, así como si se ha dado un empate.

```
| | |
| | |
-----
O | O | O
| | |
-----
X | | X
| | |
Gana Jugador 2
```

```
O | O | X
| | |
-----
X | O | O
| | |
-----
O | X | X
| | |
Empate
```

7 – Crear una función que decida aleatoriamente cuál jugador juega primero.

```
Jugador 1, ¿quieres X o O? x
Vale :)
Empieza el jugador 2.
```

8 – Crear un bloque de código que combine todo lo anterior de modo que el juego se ejecute hasta que haya un empate o un ganador. Con esto, el programa estaría casi finalizado.

```

| |
| |
-----
| |
| |
-----
| |
| |
-----
Jugador 1, ¿quieres X o O? X
Vale :)
Empieza el jugador 1.
Es el turno del jugador 1.
¿Cuál posición? 1
| |
| |
-----
| |
| |
-----
X | |
| |
-----
Es el turno del jugador 2.
¿Cuál posición? 5
| |
| |
-----
| O |
| |
-----
X | |
| |
-----
```

```

Es el turno del jugador 1.
¿Cuál posición? 3
| |
| |
-----
| O |
| |
-----
X | | X
| |
-----
Es el turno del jugador 2.
¿Cuál posición? 7
O | |
| |
-----
| O |
| |
-----
X | | X
| |
-----
Es el turno del jugador 1.
¿Cuál posición? 2
O | |
| |
-----
| O |
| |
-----
X | X | X
| |
-----
Gana Jugador 1
```

9 – Crear una estructura que pregunte si los jugadores quieren jugar una vez más o no, así como contar cuántas victorias tiene cada jugador.

10 – Función main para combinar y organizar todo lo anterior.