**JUEGO 3 EN RAYA**

**package** Tema\_5;

**import** java.util.Arrays;

**import** java.util.Scanner;

**public** **class** Tres\_raya\_bidimensional {

**public** **static** **void** main(String[] args) {

// i = filas, j = columnas

Scanner sc=**new** Scanner (System.***in***);

**int** tablero [] [] = {{1,2,3}, {4,5,6},{7,8,9}};

System.***out***.println (Arrays.*deepToString* (tablero));

System.***out***.println();

sc.close();

*tabla*(tablero);

System.***out***.println();

}

**static** **void** tabla (**int** a[][]) {

**for**(**int** fila=0; fila<=3; fila++) {

**for** (**int** columna=0; columna<=3; columna++) {

System.***out***.println(a[fila][columna]);

}

System.***out***.println();

}

}

}

**package Tema\_5;**

**import java.util.Arrays;**

**import java.util.Scanner;**

**public class Tres\_raya\_bidimensional {**

**public static void main(String[] args) {**

**// i = filas, j = columnas**

**Scanner sc=new Scanner (System.in);**

**int tablero [] [] = {{1,2,3}, {4,5,6},{7,8,9}};**

**System.out.println (Arrays.deepToString (tablero));**

**System.out.println("");**

**int contador = 1;**

**for(int fila=0; fila<3; fila++) {**

**for (int columna=0; columna<3; columna++) {**

**tablero [fila][columna] = sc.nextInt();**

**fila = 0;**

**contador ++;**

**tablero [0][0] = contador;**

**tablero [0][1] = contador;**

**tablero [0][2] = contador;**

**fila = 1;**

**tablero [1][0] = contador;**

**tablero[1][1] = contador;**

**tablero[1][2] = contador;**

**fila = 2;**

**tablero[2][0] = contador;**

**tablero[2][1] = contador;**

**tablero[2][2] = contador;**

**}**

**System.out.println("");**

**}**

**System.out.println (Arrays.deepToString (tablero));**

**sc.close();**

**tabla(tablero);**

**System.out.println();**

**}**

**static void tabla (int a[][]) {**

**}**

**}**

**package** Tema\_5;

**import** java.util.Arrays;

**import** java.util.Scanner;

**public** **class** Tres\_raya\_bidimensional {

**public** **static** **void** main(String[] args) {

// i = filas, j = columnas

**final** **int** longuitud = 3;

**char** tablero [] [] = **new** **char** [longuitud][longuitud];

System.***out***.println (Arrays.*deepToString* (tablero));

System.***out***.println();

System.***out***.println (Arrays.*deepToString* (tablero));

*tabla*(tablero);

System.***out***.println();

}

**static** **void** tabla (**char** a[][]) {

**char** cont = '1';

**for**(**int** i=0; i<=a.length; i++) {

**for** (**int** j=0; j<=a[i].length; j++) {

a [i][j] = cont ++;

}

System.***out***.println();

}

}

**static** **void** movimiento() {

Scanner sc=**new** Scanner (System.***in***);

**int** x;

**int** o;

sc.close();

}

}

**package** Tema\_5;

**public** **class** Tres\_raya\_bidimensional {

**public** **static** **void** main(String[] args) {

// i = filas, j = columnas

**char** tablero [] [] = **new** **char** [3][3];

System.***out***.println();

*rellena*(tablero);

*pinta*(tablero);

}

**static** **void** rellena(**char** a[][]) {

**char** cont = '1';

**for**(**int** i=0; i<=a.length; i++) {

**for** (**int** j=0; j<=a[i].length; j++) {

a [i][j] = cont ++;

}

System.***out***.println();

}

}

**static** **void** pinta (**char** x[][]) {

System.***out***.println("Selecciona una casilla disponible.");

**int** cont = 1;

**for**(**int** i=0; i<=x.length; i++) {

**for** (**int** j=0; j<=x[i].length; j++) {

**if** (x [i][j] == 0) {

System.***out***.println(cont + " ");

}

**else** System.***out***.println(x [i][j] + " ");

cont++;

}

System.***out***.println("");

}

System.***out***.println ();

}

}

**package** Tema\_5;

**import** java.util.Arrays;

**import** java.util.Scanner;

**public** **class** Tres\_raya\_bidimensional {

**char** jugador = '$';

**char** maquina = '%';

**public** **static** **void** main(String[] args) {

// i = filas, j = columnas

**char** tablero [] [] = **new** **char** [3][3];

System.***out***.println("Juego de 3 en raya");

*pinta* (tablero);

**for** (**int** i=0; i<3; i++) {

*juego* (tablero);

*maq* (tablero);

}

**if** (*ganador*(tablero) == 1){

System.***out***.println("Gana el jugador.");

}

**else** **if** (*ganador*(tablero) ==0) {

System.***out***.println("Gana la maquina.");

}

**else** {

System.***out***.println("Ninguno ha resultado ganador.");

}

System.***out***.println("Acaba de terminar la partida.");

*rellena*(tablero);

}

**static** **void** rellena(**char** a[][]) {

**char** cont = '1';

**for**(**int** i=0; i<=a.length; i++) {

**for** (**int** j=0; j<=a[i].length; j++) {

a [i][j] = cont ++;

}

System.***out***.println();

}

}

**static** **void** pinta (**char** x[][]) {

System.***out***.println("Selecciona una casilla disponible.");

**int** cont = 1;

**for**(**int** i=0; i<=x.length; i++) {

**for** (**int** j=0; j<=x[i].length; j++) {

**if** (x [i][j] == 0) {

System.***out***.println(cont + " ");

}

**else** System.***out***.println(x [i][j] + " ");

cont++;

}

System.***out***.println("");

}

System.***out***.println ();

}

**static** **void** juego (**char** tablero[][]) {

Scanner sc = **new** Scanner(System.***in***);

**int** hueco;

hueco = sc.nextInt();

**int** i=0,j=0;

**int** ocupado =0;

**switch** (hueco) {

**case** 1: i=0; j=0;

**if** (tablero[i][j] == jugador || tablero [i][j]== maquina) ocupado=1;

**break**;

**case** 2: i=0; j=1;

**if** (tablero[i][j] == jugador || tablero [i][j]== maquina) ocupado=1;

**break**;

**case** 3: i=0;j=2;

**if** (tablero[i][j] == jugador || tablero [i][j]== maquina) ocupado=1;

**break**;

**case** 4: i=1; j=0;

**if** (tablero[i][j] == jugador || tablero [i][j]== maquina) ocupado=1;

**break**;

**case** 5: i=1;j=2;

**if** (tablero[i][j] == jugador || tablero [i][j]== maquina) ocupado=1;

**break**;

**case** 6: i=1;j=2;

**if** (tablero[i][j] == jugador || tablero [i][j]== maquina) ocupado=1;

**break**;

**case** 7: i=2;j=0;

**if** (tablero[i][j] == jugador || tablero [i][j]== maquina) ocupado=1;

**break**;

**case** 8: i=2; j=1;

**if** (tablero[i][j] == jugador || tablero [i][j]== maquina) ocupado=1;

**break**;

**case** 9: i=2; j=2;

**if** (tablero[i][j] == jugador || tablero [i][j]== maquina) ocupado=1;

**break**;

}

sc.close();

}

**static** **void** maq (**char** tablero[][]){

**int** espacio = 0, ocupado =0;

**int** i=0, j=0;

**do** {

espacio =(**int**)(Math.*random*()\*9+1);

ocupado=0;

**switch**(espacio) {

**case** 1: i=0; j=0;

**break**;

**case** 2: i=0; j=1;

**break**;

**case** 3: i=0; j=2;

**break**;

**case** 4: i=1; j=0;

**break**;

**case** 5: i=1; j=1;

**break**;

**case** 6: i=1; j=2;

**break**;

**case** 7: i=2; j=0;

**break**;

**case** 8: i=2; j=1;

**break**;

**case** 9: i=2; j=2;

**break**;

}

**if** (tablero[i][j] == jugador || tablero [i][j] == maquina) ocupado =1;

} **while** (ocupado==1);

tablero [i][j] = maquina;

*pinta*(tablero);

}

**static** **void** ganador (**char** tablero [][]) {

}

}















