

Juego 3 en raya

Para practicar arrays bidimensionales. Os planteo dos niveles de dificultad o fases

- **Fase 1**

Tablero de tamaño 3x3. Se pinta en pantalla el número de la casilla. El jugador elige en qué casilla colocar la X (el programa lo pide por consola) y la máquina la coloca aleatoriamente en cualquier otra casilla que esté disponible.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Supongamos que:

El usuario elige la casilla 4, el tablero se mostrará así:

1	2	3
X	5	6
7	8	9

Después la máquina elige el 6, el tablero se mostrará así:

1	2	3
X	5	O
7	8	9

Y así sucesivamente hasta que alguno consiga 3 en raya (horizontal, vertical o diagonal)

- **Fase 2**

El tablero puede ser de cualquier dimensión, lo elige el usuario por consola al empezar el juego.

Las casillas que coloque aleatoriamente la máquina se harán en este orden de prioridad:

- Primero lo intentará aleatoriamente en las casillas disponibles que haya en la misma columna que la última tirada del usuario
- Sino, en la misma fila que la última tirada del usuario
- Sino, en la misma diagonal.