

Programación III - Universidad Nacional de General Sarmiento

Trabajo Práctico 1: Ta-te-toro

El objetivo del trabajo práctico es implementar una aplicación para que dos usuarios jueguen al *ta-te-ti toroidal*. Este juego es similar al ta-te-ti clásico sobre un tablero de 3×3 , pero se considera que las celdas están conectadas de manera toroidal. Es decir, un jugador gana si ubica tres piezas propias en tres celdas seguidas (en una misma fila, columna o diagonal), y se considera que una diagonal continúa del otro lado del tablero. Por ejemplo, las siguientes posiciones son ganadoras para el jugador que juega con los círculos:

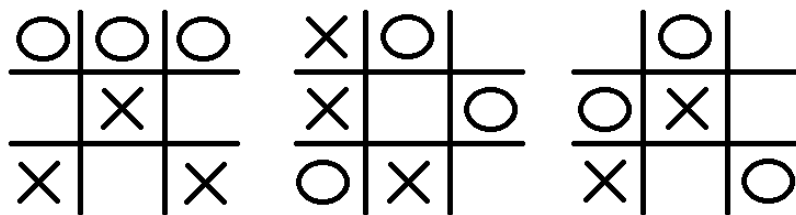


Figura 1: Posiciones ganadoras para el jugador que juega con los círculos.

La aplicación debe proporcionar un mecanismo adecuado para que los jugadores especifiquen sus jugadas por turnos. Además, debe detectar cuando alguno de los jugadores ha ganado e informarlo en la interfaz.

Como objetivos opcionales no obligatorios, se pueden contemplar los siguientes elementos:

1. Contar cuántos turnos se han jugado y mostrar este dato en la interfaz.
2. Pedir los nombres (y las fotos!) de los usuarios y mostrar sus nombres en pantalla y en los carteles que informan el resultado del juego.
3. Detectar que el juego ya terminará en un empate antes de que estén completos todos los casilleros, e informarlo a los usuarios.

Condiciones de entrega: El trabajo práctico se debe entregar por mail a los docentes de la materia. Además del código, se debe incluir un documento en el que se describa la implementación y se detallen las decisiones tomadas durante el desarrollo. El código responsable del funcionamiento de la aplicación debe estar claramente separado del código responsable de la interfaz. El trabajo práctico se puede hacer en grupos de hasta tres personas.

Fecha de entrega: Martes 13 de octubre.