

UTN – FR Mar del Plata – TUP Primer Parcial - Trabajo Práctico N° 1 - Mayo 2025 Prof. Rochet Gonzalo	Apellidos y Nombres	Nombre del Grupo
---	---------------------	------------------

Objetivo

Desarrollar un juego de Ta-Te-Ti en C para **dos jugadores** que jueguen en la misma terminal, alternando turnos hasta que uno gane o haya empate.

Diseño centrado en modularidad: separa claramente la lógica de tablero, la lógica de juego (turnos y control de flujo) y la interfaz de texto (entrada/salida).

Flujo principal del programa:

1. Inicializar tablero.
2. Mientras no haya ganador ni empate:
Mostrar tablero.
 - Pedir y validar jugada del jugador actual.
 - Actualizar tablero.
 - Comprobar estado (victoria/empate).
Cambiar turno.
3. Anunciar resultado y gestionar reinicio o salida.

Requisitos Simplificados

1. Representar el tablero con una matriz 3×3 de caracteres.
2. Pedir a cada jugador, por turno, fila (1–3) y columna (1–3).
3. Validar que la casilla esté libre; si no, solicitar otra jugada.
4. Tras cada movimiento, actualizar y mostrar el tablero.
5. Detectar victoria (tres en línea) o empate (tablero lleno).
6. Al finalizar, mostrar resultado y preguntar si quieren reiniciar o salir.

Punto Extra:

1. Desarrollar un modo de jugador único, donde el usuario pueda jugar contra la maquina.