

Objetivo

Desarrolla el backend necesario de una pequeña aplicación que permita jugar al “Tic-Tac-Toe” o conocido en español como “Tres en raya”. No hay que desarrollar nada de Front-End, la idea sería jugar usando el propio navegador usando formularios básicos o desde la consola usando un CLI básico:

<https://www.google.com/search?q=+tic-tac-toe>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Tic-tac-toe>

Siéntete libre para establecer el nombre de los métodos, parámetros, códigos de error, etc... siempre y cuando sean coherentes con la funcionalidad del juego. Recuerda que lo importante es poder jugar una partida completa.

Reglas

Los lenguajes de programación que puedes usar son PHP, Python o Javascript (NodeJS). El código programado tiene que ser ejecutado en PHP 7, Python 3 o NodeJS 14 respectivamente. Existe libertad absoluta de uso de framework o librerías siempre y cuando se incluya como instalarlos o se incluya en el `composer.json` en caso de PHP, `requirements.txt` en caso de Python o en `package.json` en caso de NodeJS.

Los requisitos mínimos a cumplir son

- Permitir Jugar a 2 Players y validar el orden.
- Validar la entrada e impedir movimientos no válidos.
- Visualizar el estado del tablero y comprobar si se ha producido un ganador.
- Usar git para subir el código a un repositorio público (github o bitbucket)

Requisitos valorables

- Implementar el juego usando un API REST y usar curl/wget como cliente.
- Llevar un control de partidas jugadas, incluida la puntuación.
- Realización de Test Unitarios.
- Establecer una persistencia para no perder el estado en caso de reinicio de servidor/aplicación.
- Establecer control de sesiones con autenticación para permitir múltiples partidas/jugadores.
- Registrar un log de partidas y dar la capacidad de ser consultado.

El ejercicio deberá resolverse y subirse a un repositorio de GitHub o BitBucket público para poder ser consultado y deberá contener las instrucciones para poder ser ejecutado en local a través del fichero README.md.

“Que la fuerza te acompañe”.