

Programación de aplicaciones para dispositivos móviles iOS

Tarea 2

El juego “gato” o “tic tac toe” consiste en un tablero de 3 renglones y 3 columnas en donde 2 jugadores se turnan para colocar una X o un 0. Quien logre hacer 3 movimientos en línea recta (vertical, horizontal o diagonal) gana el juego.

Escribe una aplicación de iOS que sea un juego de gato para 2 jugadores.

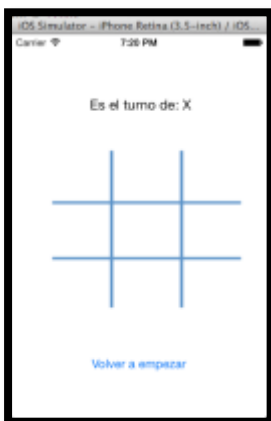
- Debe haber un label que indica a quién le toca el turno.
- Hay un image view que contiene la imagen del juego (2 líneas horizontales y 2 verticales).
- “Sobre” del image view, hay 9 botones, uno para cada una de las posiciones en las que se puede hacer un tiro. Los botones están acomodados de acuerdo con la imagen del fondo.
- Hay un botón que permite volver a empezar el juego.
- Cuando el usuario hace clic en alguna de las posiciones del juego, se coloca en dicha casilla una X o un 0, de acuerdo con el jugador que esté haciendo su movimiento.
- Si al hacer clic el jugador gana, saldrá un mensaje que lo indique.
- Si al final nadie gana y se llena el tablero, saldrá un mensaje que indique que es empate.
- Al haber colocado una X o un 0, el botón de esa casilla se debe desactivar (busca la propiedad enable) para que no se pueda modificar.
- En cualquier momento el usuario puede dar clic en el botón volver a empezar y el juego debe volver a su estado inicial.
- Utiliza imágenes para la X y el 0 y colocarlas como imagen de fondo de cada botón.

Tip: Es posible ligar una acción (@IBAction) con varios botones.

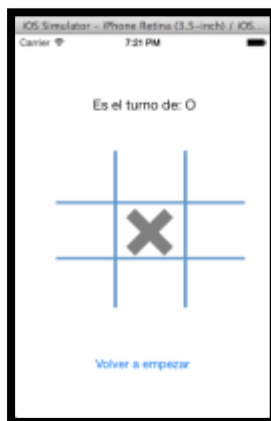
Observa las imágenes siguientes para que tengas una mejor idea del funcionamiento del juego.

¿Puedes mejorar la interfaz? ¡Hazlo!

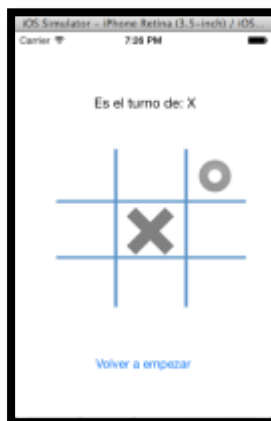
Pantalla inicial



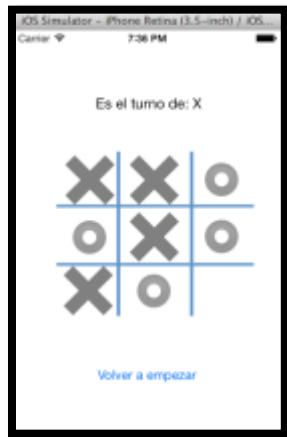
Primer movimiento



Segundo movimiento



El juego está avanzado



Alguien ganó



Nadie ganó



Rúbrica de evaluación

Recuerda utilizar la guía de estilo de programación de Swift. De no utilizarla puedes recibir una penalización sobre la calificación de tu tarea.

	Puntos	Descripción
	10	Al correr la aplicación aparece el mensaje indicando de quién es el turno, el espacio para jugar y el botón de volver a empezar.
	15	Al hacer clic en un espacio aparece una X o un 0 según corresponda
	10	El juego alterna entre los 2 jugadores
	20	Al hacer 3 figuras iguales en línea recta horizontal, vertical o diagonal el juego indica quién es el ganador
	15	Al llenar el tablero sin ganar el juego indica que hay un empate
	15	Si ya se hizo un tiro en una posición, el juego no permite volver a dar clic en esa misma posición.
	15	Al dar clic al botón de Volver a empezar, el juego vuelve a su estado inicial (todas las casillas vacías) y permite jugar de nuevo.