

ACTIVIDADES CON FICHEROS DE TEXTO

ENUNCIADO

En esta actividad pondremos en práctica lo aprendido para lectura y escritura de ficheros de texto. Para ello se empleará el juego de 3 en raya que está solucionado en Moodle como base para permitir que las partidas se puedan cargar y guardar desde un fichero de texto. Si lo deseas puede emplear tu propia implementación.

La funcionalidad de la aplicación será la siguiente:

- Al iniciar, el programa comprobará si existe una partida guardada (existe el fichero donde está la partida guardada) y si es así, preguntará al usuario si quiere continuar esa partida o iniciar una nueva. De forma opcional, se puede preguntar por el nombre del fichero donde está la partida guardada.
- Hay que implementar un método para guardar la partida después del turno de cada jugador (esto se haría automáticamente). Se puede implementar del modo que mejor consideres.
- Al finalizar una partida cargada previamente, se debería eliminar el fichero guardado puesto que esta partida ya ha finalizado.

Por otro lado, el formato del fichero de texto donde guardes la partida puede seguir un formato similar al que se muestra en el cuadro siguiente. No obstante, puedes diseñar tu propio formato como consideres que puede resultar más sencilla la lectura y escritura.

En el cuadro siguiente, el fichero comenzaría con los nombres de los jugadores en las dos primeras líneas, a continuación el turno del jugador que debe colocar ficha, y después, el estado del tablero donde el 1 simboliza el carácter O, el 2 la X y el 0 la casilla vacía.

```
Alfonso
Juan
1
120
021
000
```