

JUEGO TRES EN RAYA

Tres en raya es el último clásico en crear un poco de diversión entre dos personas con un papel y una lapicera entre ellos; porque eso es todo lo que necesitas realmente para comenzar el juego. Simplemente dibuja una grilla de 3x3 y toma turnos para llenarlas con tu marca elegida, una X o un O, hasta que uno de ustedes pueda crear una línea recta completa de tres de sus caracteres o hasta que el tablero esté completo.

Es allí donde entran los juegos de tres en raya en línea. No solo los gráficos son mucho mejores que tus garabatos, sino que los giros de jugabilidad y los enfrentamientos contra la inteligencia artificial pueden llevar a un resultado mucho más interesante.

Este juego, simplemente llamado Tres en raya, luce como una versión virtual de lo mismo de siempre a primera vista. Y ciertamente puedes jugarlo de esa manera. Pero también puedes hacer que el objeto del juego sea no colocar tres símbolos en fila, lo cual cambia completamente la manera en que piensas en el juego. O enfréntate en un tablero de 9x9, donde tu siguiente movimiento determina el lugar donde tu oponente puede colocar su siguiente movimiento, en Tres en raya estratégico.

Configuración de juego

- 1 Dibuja un rectángulo con bordes redondos en la parte superior de la página y la etiqueta "Start." Este es un símbolo de terminator.
- 2 Dibuja un rectángulo abajo y llamarlo "Sorteo Tic-Tac-Toe red." Conecte al anterior rectángulo con una flecha apuntando hacia abajo. Este es un símbolo de acción.
- 3 Dibuja un rectángulo abajo y llamarlo "asignar X y O a los jugadores. Conecte al anterior rectángulo con una flecha apuntando hacia abajo.
- 4 Dibuja un rectángulo abajo y asígnele la etiqueta "Elegir que jugador comienza." Conecte al anterior rectángulo con una flecha apuntando hacia abajo.

Jugador uno se mueve

- 5 Dibuja un rectángulo abajo y llamarlo "Jugador 1 se mueve." Conecte al anterior rectángulo con una flecha apuntando hacia abajo.
- 6 Dibuja un rectángulo abajo y asígnele la etiqueta «Evaluar Consejo.» Conecte al anterior rectángulo con una flecha apuntando hacia abajo.
- 7 Dibuja un diamante siguiente y asígnele la etiqueta "es el juego sobre?" Conecte al anterior rectángulo con una flecha apuntando hacia abajo. Este es un símbolo de decisión.

Jugador dos se mueve

- 8 Dibuja un rectángulo abajo y llamarlo "Jugador 2 se mueve." Conecte al anterior rectángulo con una flecha apuntando hacia abajo. Esta flecha con "No" para representar la respuesta a la pregunta, la etiqueta "es el juego sobre?"
- 9 Dibuja un rectángulo abajo y asígnele la etiqueta «Evaluar Consejo.» Conecte al anterior rectángulo con una flecha apuntando hacia abajo.

10 Dibuja un diamante siguiente y asígnele la etiqueta "es el juego sobre?" Conecte al anterior rectángulo con una flecha apuntando hacia abajo.

11 Dibujar una flecha desde el "es el juego sobre?" del diamante a la flecha hacia el rectángulo "del jugador 1 se mueve" y etiqueta "."

Final del juego

12 Dibuje un rectángulo debajo de la segunda "es el juego sobre?" de diamante y etiquételo "Felicito ganador."

13 Dibuje dos flechas a este rectángulo, uno del lado derecho de cada uno "es el juego sobre?" de diamante y etiquetarlos "Sí" para representar la respuesta.

14 Dibujar un rectángulo con bordes redondos en la parte inferior de la página y asígnele la etiqueta "Final". Conecte al anterior rectángulo con una flecha apuntando hacia abajo. Este es también un símbolo de terminator.