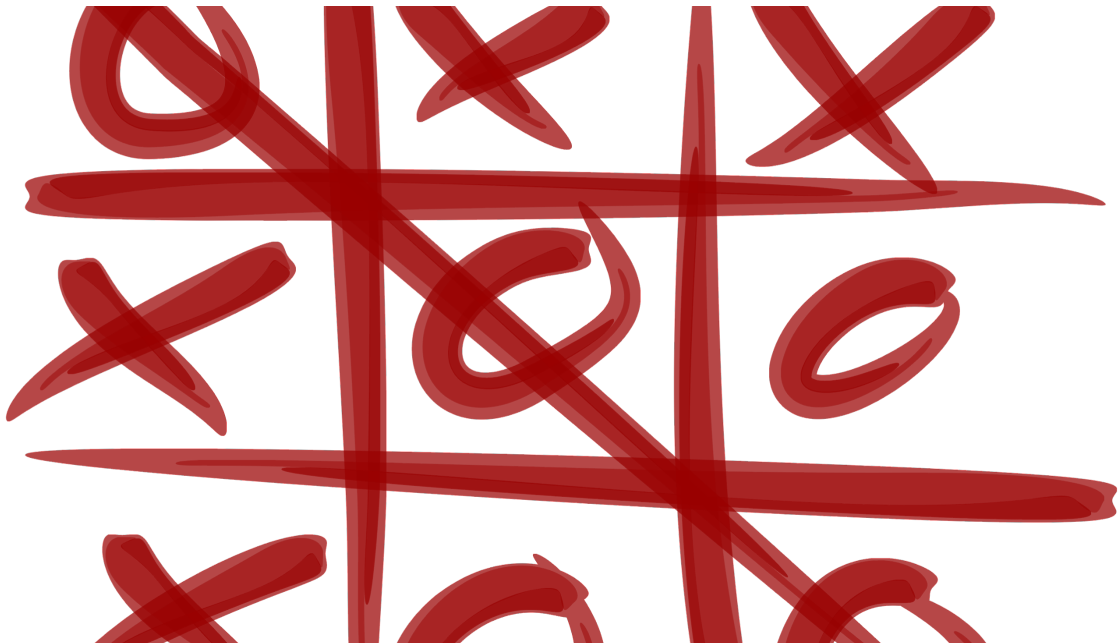


Guia Usuario

Tres en Raya

22 de marzo de 2023



Trabajo de: Jorge Arce Ruiz

(2 jugadores)

Índice:

1. Historia
2. Reglas
3. Guía de uso
4. Bibliografía


Historia

La historia del tres en raya tal y como conocemos se remonta a la lejana Persia, hace casi mil años, desde donde mercaderes italianos lo exportaron a sus tierras y lo extendieron. En poco tiempo se convirtió en uno de los juegos más populares de las clases bajas en la Edad Media. En España se conservan numerosas pruebas de lo extendido que estaba este juego.

El juego que todos conocemos es muy fácil de recrear y eso fue vital a la hora de su pronta expansión. Tuvo un periodo negro, entre los siglos X y XI debido a su asociación con rituales paganos y su descalificación por parte de las clases altas de la sociedad. Tal fue su importancia y fama que el Papa Bonifacio VI creó una bula papal que prohibía su práctica para todos los cristianos, arrinconando así el juego como un elemento de la magia negra o pagana.

La práctica de las tres en raya fue poco a poco resurgiendo en las universidades, siendo muy popular en Salamanca y Bolonia. Verdaderamente hasta el Renacimiento no fue cuando este juego volvió a formar parte de la cultura popular y se extendió como nunca antes, pero esto no significa que no se siguiera jugando en el medievo.

Los restos que conservamos en España forman parte de la Edad Media y se trata de tableros tallados en piedra, que están ubicados donde las clases bajas solían pasar su tiempo libre.



Reglas:

- Dos jugadores **X** y **O**
- Máximo de **9 jugadas**
- Si se introduce una **posición no permitida** se **repite** la jugada
- **Gana** el que consiga hacer una **línea vertical, diagonal u horizontal**.

Guia de uso:

Se elige la posición de **X** entre **1 y 9**

```
□Tres en Raya!  
  |  |  
---+---+---  
  |  |  
---+---+---  
  |  |
```

El programa **coloca la X en la posición** señalada

```
Turno para X □A qu□ espacio mueves?: 1  
X |  |  
---+---+---  
  |  |  
---+---+---  
  |  |
```

Se **cambia el turno** y se **pide la posición**

```
Turno para 0 ¿A qué espacio mueves?: 9
X |  | 
---+---+---
  |  | 
---+---+---
  |  | 0
```

Para que el usuario gane uno de los jugadores tiene que conseguir hacer un tres en raya **vertical**, **horizontal** o **diagonal**. *Cualquiera de los jugadores puede interrumpir una línea.*

En el caso de que uno de los jugadores gane, se reproduce un mensaje de **victoria** para el jugador correspondiente:

```
Turno para 0 ¿A qué espacio mueves?: 7
X | X | 0
---+---+---
X | 0 | X
---+---+---
0 |  | 0
¿Ha ganado 0!
```

En el caso de que *ninguno de los jugadores gane* y se complete el Tres en Raya se produce un **empate**:

```
Turno para X ¿A qué espacio mueves?: 8
X | 0 | X
---+---+---
0 | 0 | X
---+---+---
X | X | 0
¿Ha quedado empate!
```

Bibliografía:

- <https://www.uv.es/uvweb/master-historia-formacion-mundo-occidental/es/blog/tres-rama-historia-medieval-1285960141137/GasetaRecerca.html?id=1285979081034#:~:text=La%20historia%20del%20tres%20en,bajas%20en%20la%20Edad%20Media>.