



JUEGO DE LAS TRES EN RAYA



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID





Planteamiento

- Ejemplo: juego de las tres en raya
 - Tablero: estructura de 9 elementos

X		O
X	O	X

Tablero=[x, "", o, "", "", "", x, o, x]

- Jugadas en línea:
 - Horizontales: [1,2,3],[4,5,6],[7,8,9]
 - Verticales: [1,4,7],[2,5,8],[3,6,9]
 - Diagonales: [1,5,9],[3,5,7]



Objetivo

- Amenaza de línea:
 - vacío, cruz, cruz.
 - cruz, vacío, cruz.
 - cruz, cruz, vacío.
- OBJETIVO:
 - Movimiento forzoso (para las caras).
 - Generar líneas
 - Comprobar amenaza



Predicados útiles

- `<enlinea>` codifica todas las jugadas en líneas, ya sean verticales, horizontales o en diagonal.
- `<amenaza>` almacena mediante los predicados `<vacío>` y `<cruz>` las tres combinaciones para el jugador de caras, para las cuales se daría una amenaza de línea por parte del contrario, es decir, el jugador de cruces.
- `<vacío>` tiene como hechos una casilla y lista “tablero”. Será verdadero, si la casilla está vacía en el tablero
- `<cruz>` lo mismo que lo anterior, pero para el caso de haya una cruz.
- `<argumento>` para lo anterior puede resultar útil este predicado, el cual devolvería el valor de una casilla en un tablero dado: [], x, o.
- `<arg>` predicado predefinido, igual que elñ prededente, salvo que lo que se ha de dar es un número correspondiente a la posición dentro de una lista y devolvería el valor de dicha componente