

ACTIVIDAD 1

Tres en raya

MP03 Programación

Antes de empezar...

Nombre	Juan Manuel
Apellidos	Galan Pérez
Módulo	MP03 - Programación

<https://github.com/juanmagape/digitech-general/tree/main/programacion/tresenraya>

Resultados de Aprendizaje de la actividad

Resultados de Aprendizaje	
RA3	Escribe y depura código, analizando y utilizando las estructuras de control del lenguaje.

Criterios de Evaluación

- 3.b Se han utilizado estructuras de repetición.
- 3.c Se han reconocido las posibilidades de las sentencias de salto.
- 3.e Se han creado programas ejecutables utilizando diferentes estructuras de control.

Github

- Crea repositorio nuevo en GitHub: [TreseEnRaya_nombre](#)
- Añade [README.md](#) con instrucciones de uso.

Al iniciar el programa:

Se mostrará un menú con las siguientes opciones:

- 1. Jugar
- 2. Configuración
- 3. Salir

Jugar:

- Se indicará el nombre de los dos jugadores
- Se elegirá aleatoriamente a uno de los dos jugadores para empezar
- Se mostrará un tablero de 3 x 3 con las casillas disponibles
- El jugador que empieza escoge una casilla para jugar
- Se muestra el tablero actualizado con la casilla marcada por el jugador
- Se pasa el turno al otro jugador
- El jugador que consiga tener tres fichas alineadas en vertical, horizontal o diagonal, gana la partida.

Configuración:

1. Se podrá modificar el tamaño del tablero para hacer que sea más grande (Ej: 8 x 8)
2. Cantidad de partidas necesarias para ganar (Al mejor de ...)

Salir:

1. Se mostrará un mensaje de despedida con las victorias de cada jugador y finalizará el programa.

Puntos Extra:

1. Reemplazar a uno de los jugadores por una *inteligencia artificial*. El programa tomará las decisiones para poder jugar la partida contra el usuario

