

# ACTIVIDAD 1

## Tres en raya

### MP03 Programación

<b>Antes de empezar...</b>	
<b>Nombre</b>	<b>Juan Manuel</b>
<b>Apellidos</b>	<b>Galan Pérez</b>
<b>Módulo</b>	<b>MP03 - Programación</b>

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

## Resultados de Aprendizaje de la actividad

<b>Resultados de Aprendizaje</b>	
<b>RA3</b>	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 se 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

