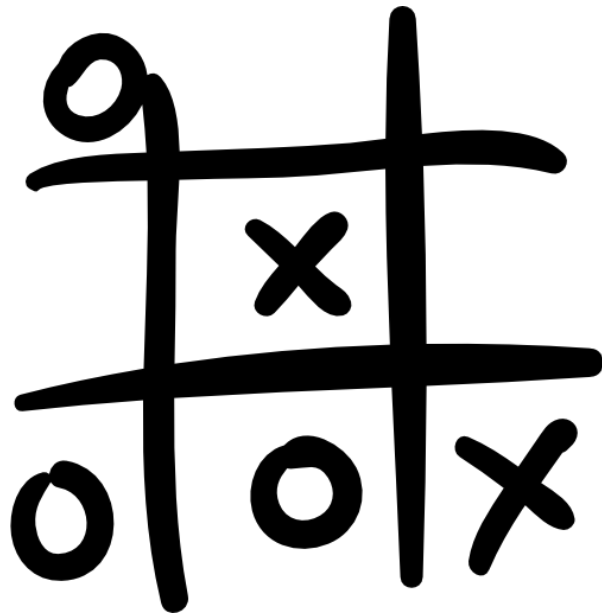


# DOCUMENTACIÓN TRES EN RAYA



Julio Rojas ,Alfonso García, Javier Zaforas y Luis Lorente.

Jefe de proyecto: Julio Rojas.

**Documentación del proyecto:** Tres en raya.

**Descripción:** Este documento presenta la documentación del proyecto "Tres en Raya", implementado en una interfaz web en el que el objetivo es crear una versión digital interactiva del juego tradicional, permitiendo a los usuarios jugar contra una inteligencia artificial (IA) básica y llevar un registro de sus estadísticas de juego.

**Integrantes:**

- Julio Rojas.
- Javier Zaforas.
- Alfonso García.
- Luis Lorente.

**Distribución de Tareas Sugerida.**

**1. Julio Rojas (Jefe de Proyecto):**

- Responsable de la estructura general del HTML y del diseño CSS.
- Implementación de funciones y lógica de mensajes personalizados al alias del usuario introducido en caso de victoria o derrota.
- Integración de los datos del usuario en el juego para ser reconocido después de ser ingresado previamente, implementación íconos adicionales de Google Fonts.
- Documentación del proyecto y revisión general y corrección de errores en la funcionalidad o lógica del código para garantizar el funcionamiento y la coherencia del mismo.

**2. Javier Zaforas:**

- Responsable en el Desarrollo del script de JavaScript, incluyendo la lógica del juego.
- Implementación de la lógica para la IA del juego y la gestión de las partidas.
- Colaboración en la integración del script con el HTML y CSS proporcionados.

- Revisión y prueba de errores para asegurar la funcionalidad.

### 3. **Alfonso García:**

- Revisión y prueba de errores en el juego para garantizar la funcionalidad y la experiencia del usuario.
- Implementación de características adicionales como la personalización de las estadísticas.
- Aporte en correcciones y mejoras en las funciones del proyecto para asegurar su correcto funcionamiento.
- Colaboración en la documentación del proyecto.

### 4. **Luis Lorente:**

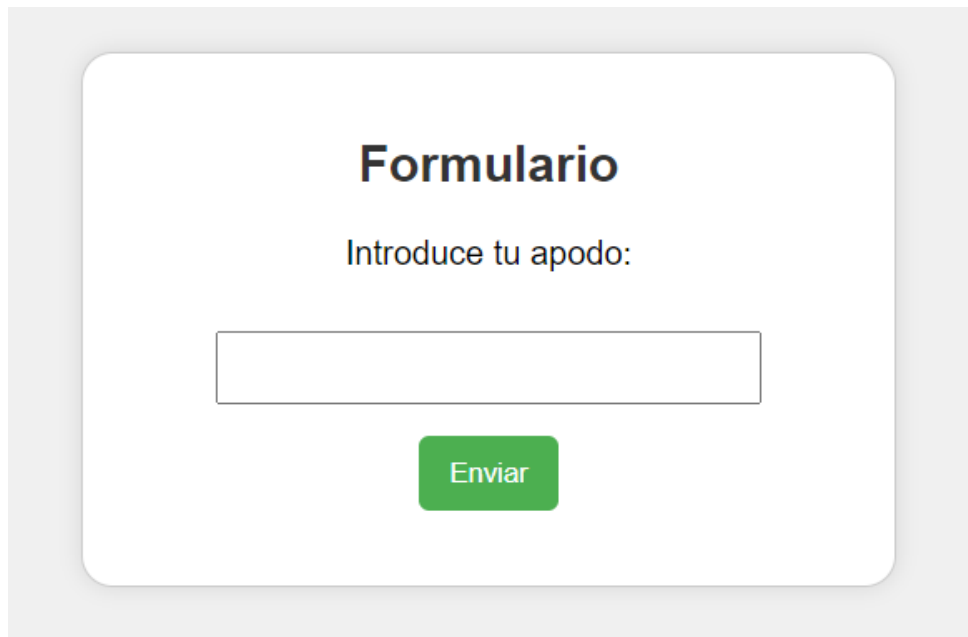
- Responsable del Desarrollo del formulario inicial para la entrada del apodo del jugador.
- Implementación de la validación del formulario y la gestión de mensajes de error.
- Revisión y prueba de errores para asegurar la funcionalidad.
- Colaboración en la documentación del proyecto.

### **Descripción del Proyecto:**

El objetivo del juego es El objetivo es alinear tres fichas propias en una fila, columna o diagonal en un tablero de 3x3, mientras se bloquean los intentos del oponente de hacer lo mismo.

### **Componentes del Juego:**

- **Formulario de Ingreso:** Al arrancar la página, el usuario se encuentra con un formulario donde puede ingresar su apodo (que luego nos servirá de ayuda para hacer el histórico de partida). Este nombre se utiliza para personalizar la experiencia del juego y registrar las estadísticas.  
Este formulario contiene una validación para que no se introduzca ningún número en el campo de texto. Si el apodo es válido, se le dará la bienvenida al usuario y se almacenará su nombre en el Local Storage. Por último, se cerrará el formulario y se mostrará el menú principal.

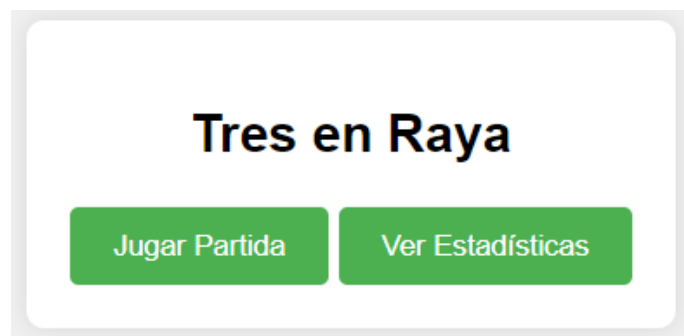
A screenshot of a login form titled "Formulario". It features a text input field for a nickname and a green "Enviar" button.

## Formulario

Introduce tu apodo:

Enviar

- **Menú Principal:** Tras ingresar el apodo, el usuario accede al menú principal, que ofrece dos opciones: "Jugar Partida" y "Ver Estadísticas".

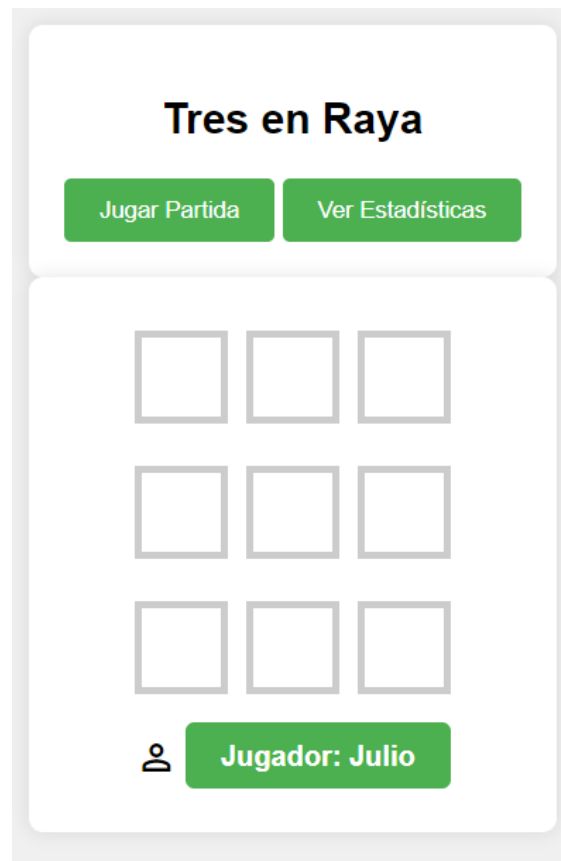
A screenshot of the main menu titled "Tres en Raya". It contains two green buttons: "Jugar Partida" and "Ver Estadísticas".

## Tres en Raya

Jugar Partida

Ver Estadísticas

Al pulsar el botón “Jugar Partida”, se mostrará nuestro tablero de juego, que será de dimensiones 3x3. En la parte inferior se reconoce el alias introducido por el usuario para tratar de personalizar más la experiencia.



**Juego:** En el modo de juego, el usuario juega contra una IA. El usuario siempre juega primero y cuando seleccione una casilla, la máquina seleccionará otra aleatoria. Si el jugador gana, se le sumarán 3 puntos. En el caso de empate, será 1 punto. Si pierde, ninguno seleccionando casillas en el tablero de juego.

El usuario siempre juega utilizando la ficha X de color verde, mientras que la IA utiliza círculos de color rojo. Si el usuario gana se muestra un mensaje personalizado en el cual se le felicita, en caso contrario se le anima a que lo intente de nuevo y en caso de empate será informado del mismo igualmente.



- **Estadísticas:** Esta sección muestra un histórico de las partidas jugadas, donde se recoge el nombre del jugador, la fecha de la partida y los puntos obtenidos.

Las estadísticas se ordenarán por orden de puntos, de tal manera que el jugador que mayor puntuación consiga se mostrará en primera posición.



**Tecnologías Utilizadas:**

- **HTML:** Para estructurar el contenido del juego.
- **CSS:** Para estilizar y presentar el juego de manera atractiva.
- **JavaScript:** Para la lógica del juego, interacciones con el usuario y manipulación del DOM.