

Programación III

TPO 2: Tatetí

1. La tarea

Este TPO consiste en la implementación del juego del tatetí, que ya hemos visto en clase. Este algoritmo utilizará la técnica de *backtracking*. Para ello, se deberá implementar un tipo abstracto de datos **tateti**.

El TDA **Tateti** debe soportar los siguientes métodos:

1. Un método **Inicializar** que cree un juego vacío.
2. Un método **Turno** que permita indicar si la máquina jugará como primer o segundo jugador.
3. Un método **Jugar** que reciba como parámetro la posición en la que el jugador humano coloca su pieza.

Su tarea es:

1. Diseñe la interfaz e implemente el TDA descrito arriba. La idea es que un jugador humano juegue contra la máquina, que aplicará *backtracking* para encontrar su jugada.
2. Cada vez que la máquina realiza una jugada, debe mostrarse por pantalla el estado del juego.
3. Si la máquina encuentra en un estado dado una estrategia ganadora, debe informarlo por pantalla.

2. Entrega y aceptación

- El TPO debe ser entregado a través de los grupos de WebCampus. No se aceptará otra forma de entrega.
- La versión final de la implementación junto con el informe deben entregarse en las fechas que se establecerán en clase. No se aceptarán entregas después de estas fechas.
- Por favor, tenga en cuenta que, si bien el TPO es grupal, la defensa es individual. Puede suceder que un integrante no aprueba y otro sí. De hecho, ha sucedido.
- Los integrantes deben poder explicar cada uno de los componentes del trabajo, así como deben estar en condiciones de responder preguntas sobre complejidad de las diferentes implementaciones.