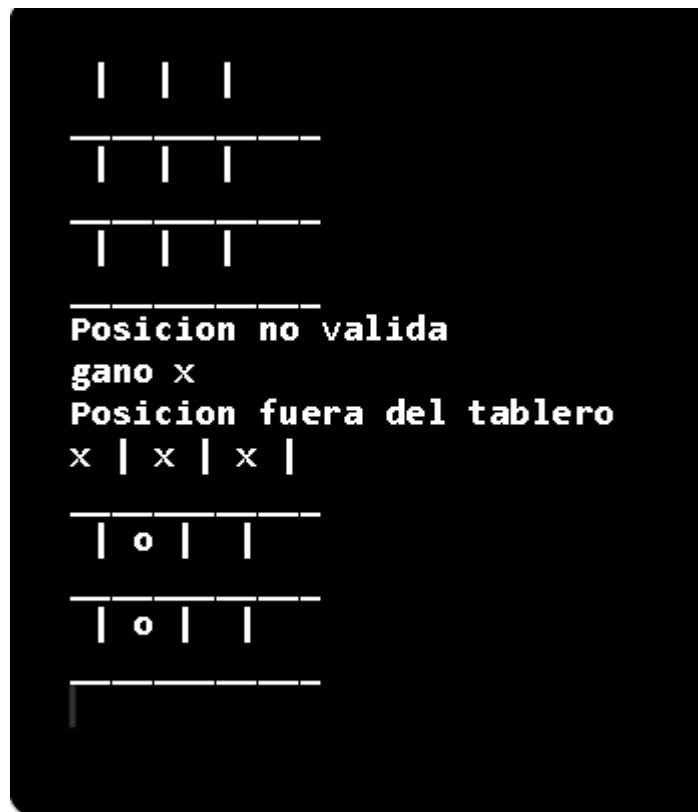


Marcello Ramazzini Vásquez, 1250521  
PRUEBAS TOTITO

```
//asigna que pieza tiene el jugador
public static void asignarJugador(int numeroJugador, string pieza){
    if (numeroJugador == 1){
        jugador1 = pieza;
    }else{
        jugador2 = pieza;
    }
    // PREVENTIVO: si se le cambia el jugador, dirá que gana el jugador contraria
}
```



Al cambiar a los jugadores designados con sus variables, el resultado es indiferente a esto, únicamente menciona a la variable ganadora.

```

    }

    // inicializar mi tablero
    public static void iniciar(){
        for (int f=0; f<3; f++){
            for (int c=0; c<3; c++){
                tablero[f,c] = ""; // de cambiar un valor vacío en inicializar, el tablero no aparecerá vacío
            }
        }
    }

    public static void mostrar(){
    }

    // inicializar mi tablero
    public static void iniciar(){
        for (int f=0; f<3; f++){
            for (int c=0; c<3; c++){
                tablero[f,c] = "a"; // de cambiar un valor vacío en inicializar, el tablero no aparecerá vacío
            }
        }
    }

    public static void mostrar(){
        a | a | a |
        -----
        a | a | a |
        -----
        a | a | a |
        -----
        Posicion no valida
        Posicion no valida
        Posicion no valida
        Posicion no valida
        Posicion no valida
        Posicion no valida
        Posicion fuera del tablero
        a | a | a |
        -----
        a | a | a |
        -----
        a | a | a |
        -----
    }
}
```

Como mostrado en la anterior, las carillas se llenan de un valor, de lo cual es imposible ingresar algún valor alguno, y por lo tanto determinar qué valor es el ganar, ya que el bool de la casilla se encuentra verdadero desde el inicio

```

public static void mostrar(){
    for(int f=0; f<3; f++){
        for(int c=0; c<3; c++){
            Console.Write(tablero[f,c]+" ! ");           // cambiar valor de tablero por un signo de exclamación
        }
        Console.WriteLine(); //enter
        Console.Write("_____\\n");
    }
}

```

```

| ! ! !
|
| ! ! !
|
| ! ! !
|
Posicion no valida
gano x
Posicion fuera del tablero
x ! x ! x !
|
| ! o ! !
|
| ! o ! !
|

```

```

public static void mostrar(){
    for(int f=0; f<3; f++){
        for(int c=0; c<3; c++){
            Console.Write(tablero[f,c]+" | ");           // cambiar valor d
        }
        Console.WriteLine(); //enter
        Console.Write("_____\\n");           // omitir el \\n
    }
}

```

```

| | | | |
|_|_|_|_|
|_|_|_|_|
|_|_|_|_|
Posicion no valida
gano x
Posicion fuera del tablero
x | x | x |
|_|_|_|_|
|_|_|_|_|
|_|_|_|_|
|_|_|_|_|

```

Al omitir el símbolo (“\n”), se puede observar en el tablero que las divisiones verticales no se añaden como una variable en la línea de abajo

```

public static void jugar(string jugador, int fila, int columna){
    if (fila > 2 || columna > 2){ // cambiar la cantidad de columnas de 2 a 3
        Console.WriteLine("Posicion fuera del tablero");
        return;
    }

    if (tablero[fila,columna] == ""){
        tablero[fila,columna] = jugador;
    }else{
        Console.WriteLine("Posicion no valida");
    }
    evaluar();
}

```

No ocurre n cambio visible al incremental el parámetro de la cantidad de columnas

```

    if (tablero[filas,columna] == "q"){ // agregar un valor dentro de las filas y columnas
        tablero[filas,columna] = jugador;
    }else{
        Console.WriteLine("Posicion no valida");
    }
    evaluar();
}

```

```

| | |
| | |
| | |
| | |
Posicion no valida
Posicion no valida
Posicion no valida
Posicion no valida
Posicion no valida
Posicion no valida
Posicion fuera del tablero
| | |
| | |
| | |
| | |

```

No le es posible leer adecuadamente las casillas, ya que las considera con valores ingresados con anterioridad, por lo que le resultan como posiciones no válidas

```

if (tablero[fila,columna] == ""){ // agregar un valor dentro de las filas y columnas
    tablero[fila,columna] = jugador1; // se le asigna un jugador en específico
}else{
    Console.WriteLine("Posicion no valida");
}

evaluar();

```

```

| | | |
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|
Posicion no valida
gano x
gano x
gano x
Posicion fuera del tablero
x | x | x |
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|

```

Al signar un jugador en específico,, no toma en cuenta las posibilidades de que ambos tengan la oportunidad de participar, en cambio, únicamente le da la oportunidad de jugar al primer jugador

```

public static void Main() {
    //prueba 0
    iniciar();
    mostrar();
    asignarJugador(1,"x");
    asignarJugador(2,"o");
    jugar("o", 0,0); // se le cambia el valor de una de las varuables del jugador
    jugar("o", 0,0); // prueba preventiva
    jugar("o",1,1); // se ñe ha cambiado el valor de una de las variables del jugador
    jugar("x",0,1);
    jugar("o",2,1);
    jugar("x",0,2);
    jugar("x",3,5); // prueba preventiva
}

```

```

| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
Posicion no valida
Posicion fuera del tablero
o | x | x |
| o | |
| o | |

```

El juego no toma en cuenta que se halla ganado al cambiar una de las variables en la posición ganadora, por lo que el juego continúa evaluando en cada una de las jugadas de los jugadores hasta que se de la oportunidad de ganar o empatar si se acaban las casillas disponibles