

# Desarrollo de Aplicaciones Móviles para Android

Dr. Marco Aurelio Nuño-Maganda

Universidad Politecnica de Victoria

[https://github.com/mnunom-upv/Curso\\_Desarrollo\\_Aplicaciones\\_Moviles\\_2023](https://github.com/mnunom-upv/Curso_Desarrollo_Aplicaciones_Moviles_2023)

Noviembre 2025



# Contenido

# Tic-Tac-Toe: La Estrategia de la Sencillez

## Mecánica y Tablero

- Es un juego para **dos jugadores** que se desarrolla en un tablero de  $3 \times 3$  casillas.
- Un jugador marca con "equis" y el otro con "círculo".

## Objetivo del Juego

- El objetivo es ser el primero en colocar tres de sus símbolos de forma consecutiva.
- Las combinaciones ganadoras pueden ser **horizontales, verticales o diagonales**.

## Desarrollo de la Partida

- Los jugadores se turnan para colocar un símbolo en una casilla vacía.
- Si el tablero se llena y nadie logra la línea de tres, la partida se declara **empate** (o **\*gato\***).

## Análisis Estratégico

Se usa a menudo como una herramienta pedagógica para introducir conceptos de **teoría de juegos** y búsqueda de árboles de decisión en programación.

## Creador y Compañía

- Desarrollado para la empresa **Atari**.
- El concepto se inspira en el deporte del tenis de mesa (ping pong).
- Fue lanzado en 1972 como una máquina recreativa (arcade) y se convirtió en el **primer videojuego de éxito comercial masivo**.
- Un prototipo fue instalado en un bar, el cual se llenó tan rápido de monedas que la máquina se atascó, probando su enorme potencial.

## Revolución Doméstica (1975)

- Atari lanzó una versión casera, *Home Pong*, vendida exclusivamente a través de las tiendas Sears durante la temporada navideña de 1975.
- Esto introdujo los videojuegos en el **hogar** y provocó el nacimiento del mercado de consolas domésticas.

## Legado Técnico y Cultural

- A pesar de su simplicidad gráfica (dos paletas y una pelota), sentó las bases para mecánicas de juego fundamentales y estableció a los videojuegos como una **forma de entretenimiento viable y lucrativa**.