

# 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





## 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

Debido al pequeño tamaño del tablero, con un **juego perfecto** por ambos bandos, el resultado inevitable es siempre un **empate**. Se usa a menudo como una

herramienta pedagógica para introducir conceptos de **teoría de juegos** y búsqueda de

