

1º EVALUACIÓN: EXAMEN 1 (17 Noviembre 2023)

❖ NOMBRE DEL PROYECTO: NombreAlumnoEx1Ev1Curso2023

Realiza el juego del tres en raya.

Personalizar vistas de la aplicación.

Reglas del juego:

Sobre un tablero de 3x3, el usuario juega contra el ordenador. Ambos se turnan para situar sus tres fichas en línea.

Se van alternando los turnos de ambos hasta que alguno gana (tres fichas en línea en cualquier dirección). O bien, si está el tablero lleno (las nueve casillas) y ninguno ha conseguido tres fichas en línea, será empate.

La aplicación consta de varias pantallas:

1. Pantalla de Bienvenida: es la pantalla inicial. Va a mostrar:

a. una etiqueta Nombre de Usuario y una caja de texto para introducir el nombre del usuario.

b. un botón titulado Reglas del juego para acceder a la Pantalla de Reglas del Juego.

c. un botón para acceder a la Pantalla del Juego; incluirá el envío del nombre introducido como nombre de usuario.

2. Pantalla de Reglas del Juego: mostrará un texto con la descripción de dichas reglas y un botón para volver a la Pantalla de Bienvenida.

3. Pantalla de Juego: en la parte superior aparecerá un mensaje de bienvenida adjuntando el nombre de usuario recibido desde la Pantalla de Bienvenida. A continuación el panel de juego listo para empezar el juego (tras cada clic del usuario, será el turno del clic del ordenador que ocupará una posición que no esté ocupada de forma aleatoria). Debajo del panel de juego se mostrará un mensaje con el resultado de cada partida. Finalmente un botón para reiniciar el juego y otro para volver a la Pantalla de Bienvenida.



