

# Tarea con JQuery y Drag&Drop

---

¿Qué te pedimos que hagas?

**Ejercicio 1.** Realizar un script que permita realizar el juego de Tres en Raya.

The image shows a web interface for a 'Tres en Raya' (Tic Tac Toe) game. At the top, the title 'Tres en Raya' is displayed in a large, serif font. Below the title is a 3x3 grid of empty squares, representing the game board. Underneath the grid, there are two input fields: 'Turno Jugador X:' and 'Turno Jugador O:'. Below these fields is a button labeled 'Comenzar' (Start) in orange text on a light blue background.

La tarea tendrá que cumplir los siguientes requisitos:

- 1.- Programar el código de JavaScript en un fichero independiente. La única modificación que se permite realizar en el fichero `.HTML` es escribir la referencia al fichero de JavaScript y el fichero de estilo que se adjunta a la tarea.
- 2.- El contenido del documento se creará en ejecución.
- 3.- Hasta que no se pulse el botón **comenzar** el juego no realizará ningún proceso. Al pulsar el botón se realizará un sorteo para indicar el jugador que empezará la partida.
- 4.- El jugador que obtenga el turno, en la etiqueta "Turno Jugador N", se establecerá la clase **turnojugador**, para que resalte quién tiene el turno.

Turno Jugador X:

Turno Jugador O:

5.- Cada jugador tendrá un tiempo de 15 segundos para colocar la ficha en la celda que no esté ocupada y pasará el turno al siguiente jugador. Si transcurrido este tiempo no ha colocado la ficha, pasará el turno al otro jugador. El tiempo empieza a contar desde 15 segundos hasta 0 segundos. Las fichas, son imágenes que se encuentran en la carpeta **imagen**.

Turno Jugador X:

Turno Jugador O:

6.- Una vez que el jugador X y el jugador O han colocado sus tres fichas, solo podrán mover sus fichas, arrastrando a una de las casillas vacías. El procedimiento sería igual que al hacer click en una casilla.

7.- Finaliza el juego cuando haya ganado un jugador o porque han quedado en tablas, es decir, ya no hay casillas donde colocar la ficha. Esto se informará en una capa que tendréis que crear en ejecución.

## Tres en Raya

O		X
	O	
X		O

Turno Jugador X:

Turno Jugador O:

**Comenzar**

¡¡Ha ganado la partida el jugador O!!

8.- Al pulsar de nuevo el botón comenzar se permitirá jugar una nueva partida.