

Totito - Lab 2

Análisis de estados

Para poder manejar y controlar lo que pasa dentro de la aplicación implemente un estado. La función de este es poder manejar, de la manera deseada, el ciclo render y eventos. Con estas características puedo controlar el “estado”, valga la redundancia, de la aplicación.

```
const state = {  
  players: ['X', 'O'],  
  player: 0,  
  size: 3,  
  grid: [],  
  over: false,  
  winner: -1  
};
```

- **players:** Contiene las letras o símbolos que van a usar los jugadores, también permite saber la cantidad de jugadores.
- **player:** El jugador actual.
- **size:** El tamaño del tablero, esto permite que se pueda cambiar el tamaño del mismo.
- **grid:** Contiene el estado de cada espacio en el board, si está vacío o ocupado, y por quien.
- **over:** Almacena si el juego ha acabado.
- **winner:** Almacena quien gano y si hay o no ganador.

Honestamente el **winner** no es necesario, de querer cambiarlo debería de cambiar mucho código, entonces así se quedará por ahora.

También estas características permiten que el tamaño del tablero y de jugadores sea escalable.