

Documento de análisis

○ Estado de la aplicación:

Se definieron dos estados para los turnos de los jugadores. Uno para la X y otro para la O.

○ División de componentes:

1. Title: El título del juego

```
const title = document.createElement('h1');  
title.innerHTML = 'Totito';
```

2. Tabla: Contiene a las casillas

```
const table = document.createElement('table');  
table.border = 0;
```

1. tr: Tres filas para definir las nueve casillas

```
const tr1 = document.createElement('tr');
```

1. td: Casillas del juego

```
const td1 = document.createElement('td');  
td1.className = 'square';
```

3. Button: Botón de reinicio del juego. Reinicia todos los valores.

```
const button = document.createElement('button');  
button.className = 'button';  
button.innerHTML = 'Reiniciar juego';
```

4. Message: Muestra el turno del jugador y quien gana.

```
const message = document.createElement('div');  
message.className = 'message';  
message.innerHTML = `Es el turno de: ${turn}`;
```