**INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN DIVERSIFICADA INED**

**Santa Cruz Naranjo, Santa Rosa**

**Cátedra: Computación**

**Catedrático: Gustavo Blanco**

**Ciclo Escolar: 2025**

**Tema: Proyecto 01**

**Estudiante: Sharon García, Lucía Salvatierra, Isabel Yan, Adriana Muy**

**Grado: 4to Bachiderato**

**Sección: Única**

**Santa Cruz Naranjo, Santa Rosa 02/09/2025**

Índice

Contenido\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_01

**Selección de Metodología de Desarrollo**

Espiral: Una espiral es una línea o curva que da vueltas alrededor de un punto, alejándose progresivamente de él. Se puede describir matemáticamente como el resultado de un punto que se mueve lineal y angularmente a la vez. También tiene un significado simbólico en muchas culturas, representando conceptos como el nacimiento, la muerte, el renacimiento y la evolución. En el lenguaje cotidiano, puede referirse a un objeto en forma de espiral, como una espiral para verduras o un método anticonceptivo conocido coloquialmente como "espiral".

# La psicología humana en el significado de la espiral - Habitar Tu Interior

# Creación de Identidad del Proyecto

# Mi juego se va a llamar duelo de líneas, porque mi proyecto se basa en totito, el juego se trata de “x” y “o”, primero se empieza hacer una “#” y después comienza a jugar uno y si las “x” están junta en una línea, significa que gano, pero si la “x” está en una línea pero en medio esta una “o” significa que perdió y si la “o” está como en una línea cruzada significa que gano porque también se vale hacer una línea cruzada.

Los jugadores no tardan en descubrir que el juego perfecto termina en empate sin importar con qué juega el primer jugador. Normalmente son los niños pequeños los que juegan al tres en raya: cuando ya han descubierto una estrategia imbatible se pasan a juegos más sofisticados, como el de [puntos y cajas](https://es.wikipedia.org/wiki/Timbiriche_%28juego%29).

Estrategia óptima para el jugador X. La X en rojo marca el movimiento óptimo a realizar. Se empieza por la casilla superior izquierda. En el siguiente paso se examina la casilla donde haya marcado el jugador O, que presenta una nueva jugada óptima y así sucesivamente.[[1]](https://es.wikipedia.org/wiki/Tres_en_l%C3%ADnea#cite_note-xkcd-1)​

La misma simplicidad del juego de tres en raya lo hacen ideal como herramienta pedagógica para enseñar los conceptos de [teoría de juegos](https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_juegos) y la rama de [inteligencia artificial](https://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia_artificial) que se encarga de la búsqueda de [árboles de juego](https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81rbol_de_juego).

¿Qué es el juego del totito?

Con **Totito** el jugador **que** logre colocar tres de sus piezas en una fila horizontal, vertical o diagonal es el ganador y con Serpientes y Escaleras, Mueva su pieza a lo largo de los cuadrados de acuerdo con el número **que** sacó.

# Diseño de Diagrama