

2) Código del Juego en Visual Basic sobre **Totito**.
Diseño del juego:

Jugador X: 100 Jugador O: 100
 Tiempo: 02:00 Turno: [X]

[1]	[2]	[3]
[4]	[5]	[6]
[7]	[8]	[9]

(PictureRoses)

[Reiniciar] [Salir]

Sirve para definir variables del juego.

→ sirve para poner el tiempo más actualizado

Public Class Form1
 Variables del juego
 Dim puntosX As Integer = 100
 Dim puntosO As Integer = 100
 Dim tiempoRestante As Integer = 120 ' 2 minutos
 Dim turno As Char = "X" ' Empieza jugador X
 Dim tablero(8) As Char ' 9 casillas (0-8)

```

Private Sub Form1_Load(sender As Object, e
As EventArgs) Handles MyBase.Load
    ReiniciarJuego()
    Timer1.Interval = 1000 ' 1 segundo
    Timer1.Start()
End Sub

```

```
Reiniciar el juego
Sub ReiniciarJuego()
    'Limpiar tablero
    For i As Integer = 0 To 8
        tablero(i) = ""
    Next i
    CType(Controls("PictureBox" & (i + 1)), PictureBox).Image = Nothing
Next
```

```
Restablecer valores
tiempoRestante = 120
turno = "X"
ActualizarPuntos()
ActualizarTiempo()
ActualizarTurno()
end Sub
```

```
Actualizar contador de puntos
Sub ActualizarPuntos()
    lblJugadorX.Text = "Jugador X: " & puntosX
    lblJugadorO.Text = "Jugador O: " & puntosO
End Sub
```

```
Actualizar contador de tiempo  
Sub ActualizarTiempo()  
    Dim minutos As Integer = tiempoRestante / 60  
    Dim segundos As Integer = tiempoRestante % 60  
    Tiempo.Text = "Tiempo: " &  
        minutos.ToString("00") & ":" &  
        segundos.ToString("00")  
End Sub
```

Actualizar indicador de turno
ActualizarTurno()
Turno.Text = "Turno: " & turno
Sub

Coordinador principal
e Sub Timer1_Tick(sender As Object, e
(Args) Handles Timer1.Tick

tempo
al

```
Actualizar tiempo  
tiempoRestante -= 1  
ActualizarTiempo()
```

```

Reducir puntos cada 20 segundos
If tiempoRestante Mod 20 = 0 Then
    puntosX -= 5
    puntosO -= 5
    ActualizarPuntos()
End If

Fin del juego
If tiempoRestante <= 0 Then
    Timer1.Stop()
    MessageBox.Show("¡Tiempo agotado! El juego ha terminado")
End If
End Sub

```

```
Private Sub PictureBox_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles
    PictureBox1.Click, PictureBox2.Click,
    PictureBox3.Click,
    PictureBox4.Click, PictureBox5.Click,
    PictureBox6.Click,
    PictureBox7.Click, PictureBox8.Click,
    PictureBox9.Click
```

```
Dim pb As PictureBox = CType(sender, PictureBox)
Dim index As Integer =
    Int(pb.Name.Substring(10)) - 1 ' Obtene
```

```

Verificar si la casilla está vacía
tablero(index) = " " Then
    ' Dibujar X o O
    If turno = "X" Then
        pb.image = My.Resources.X
        necesitarás una imagen X
        tablero(index) = "X"
        puntosX += 5 ' Sumar puntos por
        movimiento
    Else
        pb.image = My.Resources.O
        necesitarás una imagen O
        tablero(index) = "O"
        puntosO += 5 ' Sumar puntos por
        movimiento
    End If
End If

```

```

' Verificar si hay ganador
If VerificarGanador() Then
    Timer1.Stop()
    MessageBox.Show("¡Jugador " &
        jugador & " ha ganado!")
End If

If turno = "X" Then
    puntosX += 20 ' Bonus por ganar
End If

```

Sirve para
Producir pun-
tos duran-
te cada
20 segundos

esta sirve para que el jugador haga un movimiento.

si esta vacia.

Verifica
Si hay
goma
dot.

```

Else
    puntosO += 20 ' Bonus por ganar
End If
ActualizarPuntos()
Return
End If

' Cambiar turno
turno = If(turno = "X", "O", "X")
ActualizarTurno()
ActualizarPuntos()
End If
End Sub

```

```

function VerificarGanador() As Boolean
    ' Combinaciones ganadoras
    Dim lineas() As Integer = {
        0, 1, 2, ' Fila 1
        3, 4, 5, ' Fila 2
        6, 7, 8, ' Fila 3
        0, 3, 6, ' Columna 1
        1, 4, 7, ' Columna 2
        2, 5, 8, ' Columna 3
        0, 4, 6, ' Diagonal \
        2, 4, 6, ' Diagonal /
    }

```

```

For i As Integer = 0 To 7
    Dim a As Integer = lines(i * 3)
    Dim b As Integer = lines(i * 3 + 1)
    Dim c As Integer = lines(i * 3 + 2)

```

```

If tablero(a) <> "*"c AndAlso tablero(
    a) = "*"c Then
    Return True
End If
Next

```

Return False
End Function

```

Botón reiniciar
Private Sub btnReiniciar_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles
    btnReiniciar.Click
        ReiniciarJuego()
    End Sub

```

```
Private Sub btnSalir_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles btnSalir.Click
    Me.Close()
End Sub
```

este ayuda
colocar un bo
poder salir de

→ esta siwa
para cam
biar turne

As Boleen
dar.

simv para part
un Butan para
Reinic

Click(sender As Object, e
InSalir.Click

un botón para salir del juego.

Form1

OPCIONES

menu

iniciar juego

ranking

creditos

Lista de errores



0 errores



0 advertencias



0 mensajes

Descripción

Form2

ingrese su nombre

usuario

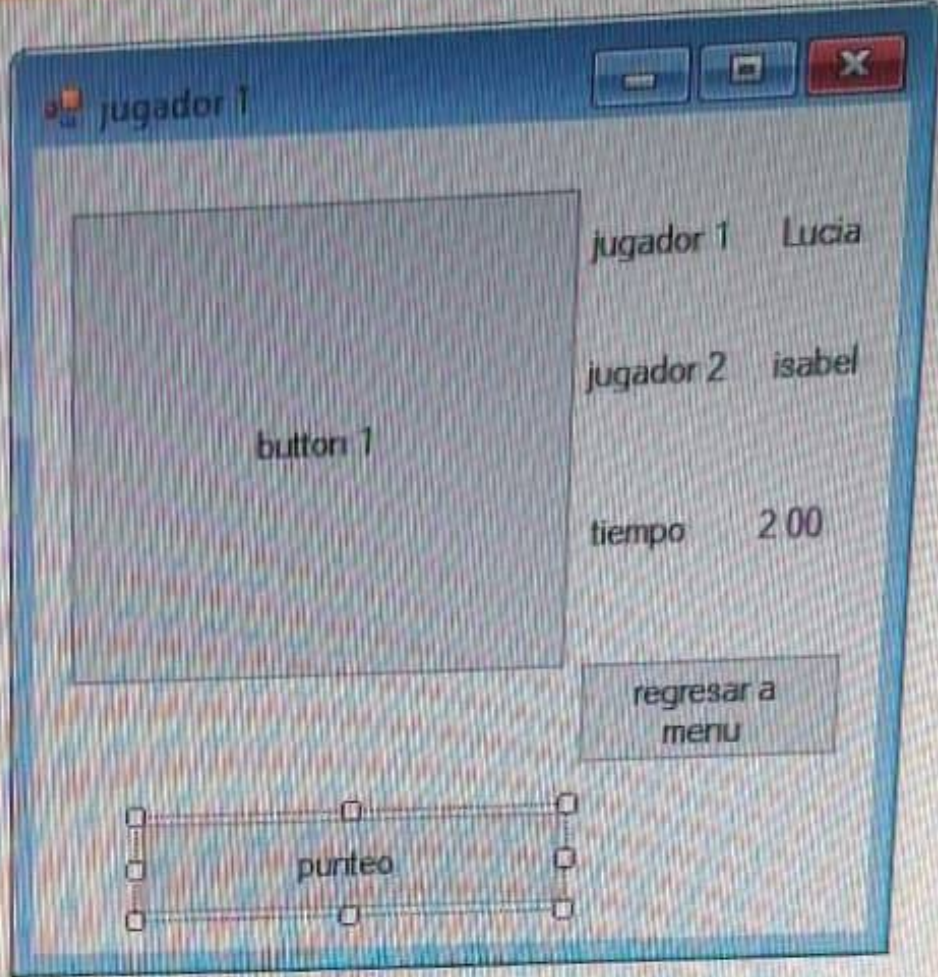
Lista de errores

0 errores

0 advertencias

0 mensajes

Descripción



Lista de errores



0 errores



0 advertencias



0 mensajes

Descripción

Form4

ranking	punteo
1) luca	22
2) isabel	20
3) sharon	19
4) adriana	17

salir

ingrese al menu

Lista de errores



0 errores



0 advertencias



0 mensajes

Descripción

Form5

diseñado por adriana

menu hecho por sharon

juego por isabel

codigo hecho por lucia

Lista de errores

0 errores

0 advertencias

0 mensajes

Descripción

Form6

facil

difficil

extremo

Lista de errores



0 errores



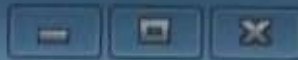
0 advertencias



0 mensajes

Descripción

Form7



victoria

☐ XXXX

Lista de errores

 0 errores

 0 advertencias

 0 mensajes

Descripción

Form3

derrota

xxxxx

Lista de errores



0 errores



0 advertencias



0 mensajes

Descripción