

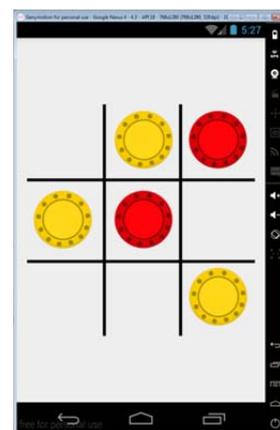
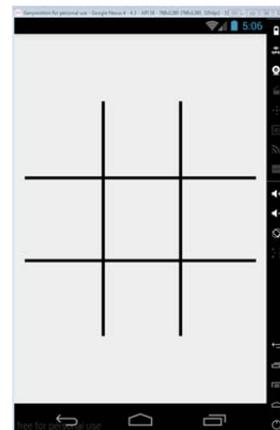
## Ejercicio Propuesto : EP0301\_Connect3

Se trata de implementar el juego de las tres en raya, como veis en las capturas de pantalla, se trata de un tablero de 3x3 donde conforme el usuario vaya pulsando aparecerán alternativamente las fichas de color amarillo y rojo, empezando por la ficha amarilla.

En la casilla donde se haga click el programa determinará a que jugador le toca y colocará la ficha correspondiente.

Tenéis que implementar la lógica del programa con las siguientes características.

- Empezando por amarillo, cada click alterna el color
- Si se pulsa en una posición del tablero con una ficha ya colocada, se alertará con un toast, pero no cambia el turno, es decir, al seleccionar la celda vacía saldrá el color que toca.
- Con cada click
  - Se comprueba el tablero a ver si hay tres en raya.
  - Si no hay tres en raya se comprueba si hay tablas
- Cuando se produce un tres en raya, ya no se puede volver a pinchar en celdas vacías porque sale un dialogo indicando quién es el ganador o si son Tablas
- Cuando se produce un tres en raya o tablas, aparecerá el cuadro de diálogo con el color ganador y preguntando si quiere volver a jugar.
  - Si se indica que no se cierra la aplicación
  - Si se indica que si, se reinicia el tablero.



### Sugerencias

- El tablero se puede ver como un array entero de posiciones indicando con 0 que no hay ficha y con 1 y 2 por ejemplo para indicar que hay fichas amarillas y rojas respectivamente.
- Utilizar un GridLayout donde las piezas se mostrarán en 9 views distribuidos en cada celda del tablero pero invisibles, cuyo drawable se asignará y se hará visible en tiempo de ejecución según sea el turno del jugador amarillo o el rojo