
Tres en raya

P54928_es

En el juego del tres en raya, dos jugadores compiten por ser los primeros en conseguir poner en un tablero 3×3 tres fichas formando una raya vertical, horizontal o diagonal. Un jugador pone fichas blancas, el otro pone fichas negras, siempre alternándose. Empieza el jugador de las fichas blancas. El juego termina cuando uno de los jugadores consigue tener tres en raya, o cuando las nueve posiciones están ocupadas.

Escribir un programa que diga si una configuración dada de una partida de tres en raya es correcta o no. Es decir, hay que indicar si se podría llegar a tal configuración en una partida jugada según las reglas.

Entrada

La entrada consiste en tres líneas con tres caracteres cada una. Una 'B' indica una ficha blanca. Una 'N' indica una ficha negra. Un punto indica una posición vacía.

Salida

Escribir "posible" o "imposible" según convenga.

Ejemplo de entrada 1

```
BBN
..N
BN.
```

Ejemplo de salida 1

```
posible
```

Ejemplo de entrada 2

```
B..
...
..B
```

Ejemplo de salida 2

```
imposible
```

Ejemplo de entrada 3

```
N.N
B.B
NBN
```

Ejemplo de salida 3

```
imposible
```

Ejemplo de entrada 4

```
BBB
..N
NN.
```

Ejemplo de salida 4

```
imposible
```

Ejemplo de entrada 5

```
..N
BNB
NBB
```

Ejemplo de salida 5

```
imposible
```

Ejemplo de entrada 6

BBB
...
NNN

Ejemplo de entrada 7

BBB
BNN
BNN

Ejemplo de entrada 8

...
...
...

Ejemplo de salida 6

imposible

Ejemplo de salida 7

posible

Ejemplo de salida 8

posible

Información del problema

Autoría: Salvador Roura

Generación: 2026-01-25T11:18:14.363Z

© *Jutge.org*, 2006–2026.

<https://jutge.org>