



Realizziamo un'applicazione Java TUI che consente di gestire una partita a tris fra due giocatori

applicazione TUI

- *V* servirà rappresentare dei segmenti
- *M* ogni casella deve essere individuata con delle coordinate
- *M* bisogna realizzare un metodo che riconosce la combinazione vincente
- *M* ogni casella ha tre stati: vuoto, \times , o
- *C* è necessario gestire i due giocatori con dei turni
- *C* fermare il gioco una volta che uno ha vinto
- *C* oppure quando tutte le caselle sono piene
- *V* far scegliere quale giocatore usa \times e quale o
- *V* chiedere una mossa di un determinato giocatore
- *V* dare in output chi ha vinto
- *V* dare nome ai giocatori
- *C* verificare se mossa valida o invalida
- *V* dare in output il tris nello stato corrente

applicazione TUI

- *V* servirà rappresentare dei segmenti
- *V* far scegliere quale giocatore usa *x* e quale *o*
- *V* chiedere una mossa di un determinato giocatore
- *V* dare in output chi ha vinto
- *V* dare nome ai giocatori
- *V* dare in output il tris nello stato corrente
-
- *M* ogni casella deve essere individuata con delle coordinate
- *M* bisogna realizzare un metodo che riconosce la combinazione vincente
- *M* ogni casella ha tre stati: vuoto, *x*, *o*
-
- *C* è necessario gestire i due giocatori con dei turni
- *C* fermare il gioco una volta che uno ha vinto
- *C* oppure quando tutte le caselle sono piene
- *C* verificare se mossa valida o invalida

• Ogni casella deve essere individuata con delle coordinate

• bisogna realizzare un metodo che riconosce la combinazione vincente

• ogni casella ha tre stati: vuoto, x, o

Decidiamo che la tabella di gioco è realizzata come array a due dimensioni 3x3 in cui ogni elemento è un char con valori:

- ' ' (lo spazio) per casella vuota
- 'x' per casella in cui ha giocato x
- 'o' per casella in cui ha giocato o

V servirà rappresentare dei segmenti

V far scegliere quale giocatore usa x e quale o

V chiedere una mossa di un determinato giocatore

V dare in output chi ha vinto

V dare nome ai giocatori

V dare in output il tris nello stato corrente