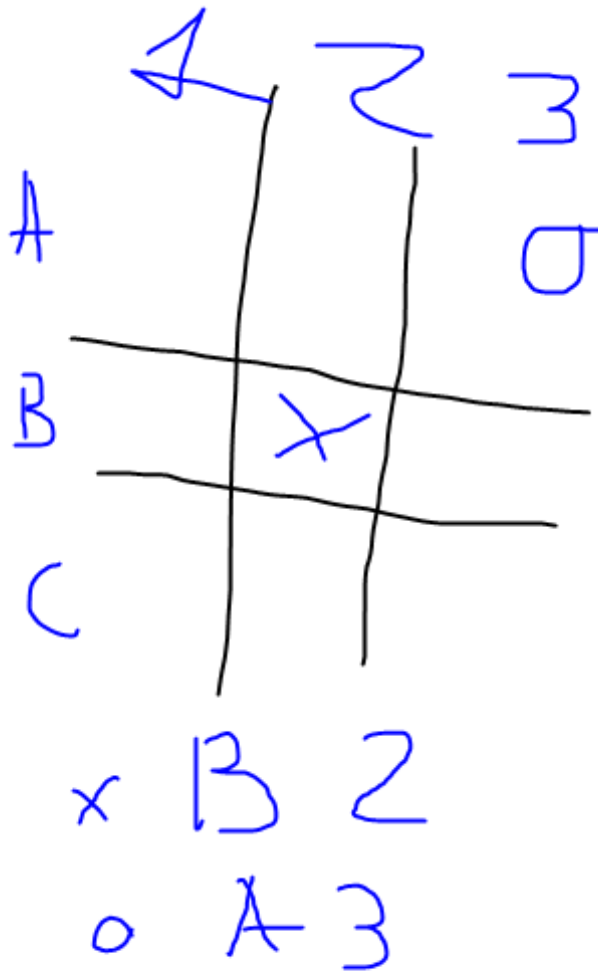


GESTIONE DI MOSSA



a turno si alternano il giocatore x e il giocatore o
 il giocatore di turno fornisce le coordinate:

- riga (A,B,C)
- colonna (1,2,3)

queste coordinate 'applicative' vanno tradotte
 nelle coordinate utilizzate dal modello:

- riga A,B,C vanno convertite rispettivamente in 0,1,2
- colonna 1,2,3 vanno convertite rispettivamente in 0,1,2

Occorreranno metodi di vista per l'input delle coordinate 'applicative'.

Altri metodi convertono le coord.applicative in quelle per il modello.

La classe di model che gestisce la tabella di gioco deve offrire un metodo per la mossa in cui in base alla lettera del giocatore (x oppure o) e alla coordinata memorizza in tabella la mossa.