

turni

combinazione vincente - termine partita - chi ha vinto?

**TURNI:**

- tocca all'uno o tocca all'altro
- il turno finisce quando viene visualizzata la mossa, con la x oppure o al posto giusto
- possono essere al massimo 9

## Scenario di gioco:

- inizio partita: viene visualizzato il tabellone (vuoto)
- inizia il giocatore X: il giocatore fornisce le coordinate della casella in cui vuole mettere il suo simbolo (inserisce da tastiera) - verificahiamo che le coordinate siano lecite - nel modello viene modificato lo stato della casella corrispondente alla mossa - visualizzazione della tabella di gioco aggiornata
- passa il turno al giocatore O: il giocatore fornisce le coordinate della casella in cui vuole mettere il suo simbolo (inserisce da tastiera) - verificahiamo che le coordinate siano lecite - nel modello viene modificato lo stato della casella corrispondente alla mossa - visualizzazione della tabella di gioco aggiornata
- passa il turno al giocatore X: il giocatore fornisce le coordinate della casella in cui vuole mettere il suo simbolo (inserisce da tastiera) - verificahiamo che le coordinate siano lecite - nel modello viene modificato lo stato della casella corrispondente alla mossa - visualizzazione della tabella di gioco aggiornata

la parte evidenziata nella pagina  
precedente sarà sviluppata in un metodo

Control con firma:

```
public void mossa(char simbolo){
```

```
...
```

```
}
```

Scenario di gioco:

inizio partita: viene visualizzato il tabellone (vuoto)

inizia il giocatore X: `mossa('x')`

passa il turno al giocatore O: `mossa('o')`

passa il turno al giocatore X: `mossa('x')`

...

**Serve un ciclo che faccia eseguire mossa  
passando alternativamente 'x' oppure 'o'**

**Ho bisogno di una variabile di stato  
`giocatoreInTurno` e di un metodo  
`scambiaGiocatoreInTurno` che si occupa di  
alternare i giocatori**

```
giocatoreInTurno='x';  
while (partita non finita){  
    mossa(giocatoreInTurno);  
    scambiaGiocatoreInTurno();  
}
```