Project của em gồm các hàm xử lí đạt trong vòng lặp main.

Nguyên lí của máy đánh là tìm điểm (phòng ngự và tấn công) của tất cả

các ô chưa đánh trên màn hình và cho máy đánh vào ô có điểm cao nhất.

(Có mảng điểm tc và phòng ngự)

Có các hàm :

\*Di chuyển:

-MovetoXY

-MovetoCell

-OnArrow

\*Màu:

-SetConsoleTextColor: Xử lí màu

\*Vẽ bảng chơi:

-DrawBoard

-DrawCell

-DrawCells

\*Cấp phát và xóa:

-CreateCellArray

-DeleteCellArray

\*Giới thiệu và nhập cỡ bàn:

-About

-InputSize

-----------------------------------------------------------------------

Các hàm xử lí điểm tấn công: (Gặp quân ta cộng điểm, quân địch trừ điểm)

-tcDoc: Duyệt điểm tc dọc

-tcNgang

-tcCheoNguoc

-tcCheoXuoi

Các hàm xử lí điểm phòng ngự:(Gặp quân ta trừ điểm, quân địch cộng điểm)

-pnDoc: Duyệt điểm pn dọc

-pnNgang

-pnCheoNguoc

-pnCheoXuoi

Hàm Odiemcaonhat là hàm duyệt toàn bộ mảng hai chiều để tìm giá trị điểm

cao nhất.

Hàm CheckWin là hàm duyệt cả mảng để tìm nước 5 ô rồi thông báo thắng

thua hay hòa cờ.

Hàm main là vòng lặp cho chạy theo thứ tự kẻ bảng thiết lập xong

bắt đầu chạy vòng lặp.

Vòng lặp cho máy đánh giữa bàn cờ và lặp công việc: Di chuyển-> Đánh cờ

->Tính điểm cho máy ->Đánh vào ô cao điểm nhất-> Kiểm tra chiến thắng.