

## **Programmazione**

Il Gomoku (五目並べ) è un gioco tradizionale giapponese di allineamento. Due giocatori posano alternativamente le loro pietre su una scacchiera 19x19. Vince il primo che riesce a mettere 5 pietre del suo colore in fila (riga, colonna o diagonale).

Realizzare un programma che permetta di riprendere una partita a gomoku precedentemente salvata e portarla a termine. Il programma deve leggere lo stato della partita da un file, il cui nome viene specificato come argomento sulla linea di comando.

Successivamente deve permettere ai due giocatori di continuare la partita, chiedendogli le coordinate della casella su cui posare la propria pietra, e controllando se la mossa porta alla vittoria. Il programma deve inoltre verificare che la mossa sia corretta: coordinate comprese fra 1 e 19; casella libera.

Il file che contiene la situazione del gioco è composto da 19 righe di 19 caratteri in cui il punto "." rappresenta una casella ancora libera, la "B" una pietra bianca, e la "N" una pietra nera. Dopo aver caricato la situazione da file tocca giocare al nero. Il formato del file è sempre corretto.

File saved.dat (solo le prime 5 righe)

```
.....  
.....  
...B....B.....  
...B.....  
....N..NN.....  
.....
```

Esecuzione del programma

```
C:\> GOMOKU.EXE saved.dat  
Inserire la mossa del nero (R/C): 5 7  
Inserire la mossa del bianco (R/C): 2 4  
Mossa non valida: casella già occupata  
Inserire la mossa del bianco (R/C): 1 1  
Inserire la mossa del nero (R/C): 5 8  
Partita terminata: vittoria del nero!
```