به نام خدا

نام و نام خانوادگی: آرشام مسعودی

شماره دانشجویی: 40012358039

گزارش پروژه دوم : بازی Ultimate TicTacToe

* **سختی های مدل سازی**

نحوه ذخیره سازی و اجرای دوباره یک بازی ناقص در فایل دیگر چون موقع اجرا کردن بازی جدید اگر در فایل دیگر ذخیره باشد که موضوع اول این است که چطور و در چه متغیری اطلاعات را بازآوری کنیم و اگر در خود برنامه هم ذخیره شده باشد(مثلا در استراکتی) چطور بازی را پیش ببریم بدون نیاز به نوشتن کدهای مشابه به بازی کاملا جدید.

* **سختی های پیاده سازی**

در ابتدا تعریف کردن هدر ها کمی دشوار بود که با چه ترتیبی و دقیقا با چه محتوایی آنها را تعریف کنیم؛ همچنین پیاده سازی بازی در توابع و استراکت های از قبل تعیین شده.

* **ایده های توسعه**

هر بازیکن یکبار قابلیت این را داشته باشد که بعد از علامت گذاری، یکی از علامت های حریف را در منطقه بعدی حذف کند.

هر بازیکن یکبار بتواند در منطقه دلخواه علامت گذاری کند.(جدا از آن دفعاتی که چون منطقه پر شده است به صورت دلخواه انتخاب میکند.)

* **تحقیق بیشتر**

انواع دیگر بازی: نوع دیگری از دوز وجود دارد به نام TicTacToe 3 to 9 در این نوع مانند دوز معمولی در یک صفحه سه در سه شروع به بازی میکنید، بعد از پر شدن، به هر طرف صفحه یک ردیف اضافه شده و زمین به صورت پنج در پنج درمی آید و این تا پر شدن جدول به صورت 9 در 9 پیش میرود؛ هر سه تا شکل مجزایی که در کنار هم جور کرده باشید یک امتیاز برای شما خواهد بود؛ بعد از پر شدن نه در نه امتیازات هر بازیکنی که بیشتر باشد برنده است.

* **منابع و ابزارها**

ویکی پدیا: یادگیری بیشتر این نوع از بازی.

گوگل استور: که این نوع بازی را برای دانلود فراهم کرده بود تا درک بیشتری از نحوه بازی متوجه بشوم.

کلاس های دانشگاه: کمک به فهم اینکه چطور هدرها تعریف میشوند.