

Dipartimento di Ingegneria e Scienze dell’Informazione e Matematica

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA

Insegnamento Laboratorio di programmazione ad oggetti

Forma

**Tris**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Membri del team** | | | |
| **Cognome e nome** | **Matricola** | | **Indirizzo e-mail** |
| Claudio | 274324 | | Claudio.grillotti@student.univaq.it |
| Grillotti |  | | Claudiogrillotti01gmail.com |
|  |  | |  |
|  | |  | |
|  | | | |
|  | |  | |

Forma

A.A. 2022/2023

Capitolo 1 – Caso di studio

## 1.1 – Descrizione dell’applicazione

Il tris è un semplice gioco multigiocatore, composto da una tabella di caselle (3 righe e 3 colonne) inizialmente vuote. 2 giocatori (i quali possono esseri o umani o computer ai), sono necessari per una partita. Il primo giocatore sceglie un simbolo (X o O) e da l’altro simbolo as giocatore 2, e poi gioca il suo turno e posiziona in una casella della tabella in suo simbolo.

Una volta fatto questo, il turno passa al secondo giocatore, il quale anch'esso piazza un simbolo, ma solo su una casella vuota.

Questo ciclo si ripente finché:

* Tre simboli dello stesso tipo sono in linea verticale, orizzontale o obliqua (Il giocatore che has piazzato l’ultima pedina vince)
* Tutte le caselle sono piene (la partita finisce in pareggio)

Inoltro, il programma può anche essere chiuso manualmente (inserendo 123 come input), il quale fermerà immediatamente la partita e permetterà si salvarla per dopo.

## 1.2 – Funzionalità

Java

Git

Eclipse

## 1.3 – Domain Model

