

Package `tictactoe`

Class TicTacToe

`java.lang.Object`
`tictactoe.TicTacToe`

`public class TicTacToe`
`extends Object`

Constructor Summary

Constructors

Constructor	Description
-------------	-------------

<code>TicTacToe()</code>	
--------------------------	--

Method Summary

All Methods	Static Methods	Concrete Methods
-------------	----------------	------------------

Modifier and Type	Method	Description
static char	<code>crossOrCircle(int i)</code>	
static int	<code>determinarGuanyador(int[] [] taulerJoc)</code>	Revisa totes les files (F), columnes (C) i diagonals (D) del tauler per determinar si un jugador ha guanyat o no.
static void	<code>imprimirTauler(int[] [] taulerJoc)</code>	L'amplada del tauler ha de ser igual a la seva llargada (tauler quadrat)
static void	<code>iniciJoc(int[][] taulerJoc)</code>	S'inicialitza el tauler de joc a "-N", on N és la llargada/amplada del tauler El tauler conté "-N" si és una casella buida, "0" si és una casella amb la fitxa del contrincant i "1" si és una casella amb la fitxa del jugador És a dir, aquest mètode marca totes les cel·les del tauler com a buides.
static void	<code>main(String [] args)</code>	
static void	<code>tirContrincant(int[] [] taulerJoc)</code>	

```
static void      tirJugador(int[]  
                        [] taulerJoc)
```

Methods inherited from class java.lang.Object

`clone` , `equals` , `finalize` , `getClass` , `hashCode` , `notify` , `notifyAll` ,
`toString` , `wait` , `wait` , `wait`

Constructor Details

TicTacToe

```
public TicTacToe()
```

Method Details

main

```
public static void main(String [] args)
```

Parameters:

args - the command line arguments

iniciJoc

```
public static void iniciJoc(int[][] taulerJoc)
```

S'inicialitza el tauler de joc a "-N", on N és la llargada/amplada del tauler El tauler conté "-N" si és una casella buida, "0" si és una casella amb la fitxa del contrincant i "1" si és una casella amb la fitxa del jugador És a dir, aquest mètode marca totes les cel·les del tauler com a buides.

Parameters:

taulerJoc -

imprimirTauler

```
public static void imprimirTauler(int[][] taulerJoc)
```

L'amplada del tauler ha de ser igual a la seva llargada (tauler quadrat)

Parameters:

taulerJoc -

crossOrCircle

```
public static char crossOrCircle(int i)
```

Parameters:

i -

Returns:**tirContrincant**

```
public static void tirContrincant(int[][] taulerJoc)
```

Parameters:

taulerJoc -

tirJugador

```
public static void tirJugador(int[][] taulerJoc)
```

Parameters:

taulerJoc -

determinarGuanyador

```
public static int determinarGuanyador(int[][] taulerJoc)
```

Revisa totes les files (F), columnes (C) i diagonals (D) del tauler per determinar si un jugador ha guanyat o no. El tauler ha de tenir una llargada/amplada fixa, que anomenem "N". Un jugador guanya quan aconsegueix tenir N caselles seguides en qualsevol fila, columna o diagonal. El contrincant guanya quan la suma dels valors d'una fila, columna o diagonal dóna exactament 0. El jugador guanya quan la suma dels valors d'una fila, columna o diagonal dóna exactament N.

Parameters:

taulerJoc - que representa les cel·les del tauler de joc, de mida NxN.

Returns:

"-1" si no guanya ningú; "0" si guanya el contrincant; i "1" si guanya el jugador