

PB_1: Jocul "X si O"

Tabla de joc are dimensiune 3 x 3.

Cei 2 jucatori isi atribuie la inceput unul din simbolurile "X" si "O". Mereu prima mutare este a jucatorului care are simbolul "X". Cei 2 jucatori pun alternativ simbolul propriu intr-o casuta goala.

Castiga jucatorul care are 3 simboluri adiacente pe o linie, coloana sau diagonala. Daca toate 9 casutele sunt completate, dar nu a castigat niciun jucator, atunci jocul se termina cu remiza.

PB_2: Jocul "Connect 4"

(https://en.wikipedia.org/wiki/Connect_Four)

Tabla de joc are 6 linii si 7 coloane si este pozitionata vertical (perpendicular pe masa).

Se stabilesc simbolurile care vor fi folosite de fiecare dintre cei 2 jucatori (puteti folosi tot "X" si "O"; sau "G" si "R" de la galben si rosu). Mereu muta primul jucatorul cu "X" (sau cu "G"), apoi cei doi muta alternativ.

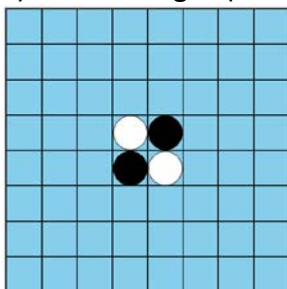
Jucatorul curent isi alege o coloana (care nu este complet plina) si pune piesa cu simbolul sau in dreptul acelei coloane. Tabla de joc fiind verticala, piesa va ajunge pe cea mai jos pozitie libera de pe acea coloana.

Castiga jucatorul care are 4 simboluri adiacente pe linie, coloana, diagonala \ sau diagonala /. Daca toate 42 casutele sunt completate, dar nu a castigat niciun jucator, atunci jocul se termina cu remiza.

PB_3: Jocul "Reversi"

(<https://en.wikipedia.org/wiki/Reversi>)

- Jocul este intre doi jucatori. Unul din ei joaca cu alb, celalalt cu negru (putem considera pentru piese simbolurile a si n).
- Tabla de joc este un grid de dimensiune 8X8. Consideram liniile si coloanele numerotate de la 0 la 7. In centru sunt pozitionate doua piese albe (linia 3 coloana 3 respectiv linia 4 coloana 4) si doua negre (linia 3 coloana 4, respectiv linia 4 coloana 3), asa cum se vede in imagine:



- Un jucator poate pune o singura piesa (de culoarea cu care a ales sa joace) cand ii vine randul, intr-o locatie libera pe tabla.
- Jucatorul cu piese negre muta primul.

- Un jucator J poate pozitiona o piesa P1 numai in locatiile care respecta urmatoarea conditie: locatia sa fie libera si sa se afle pe aceeaasi linie, coloana sau diagonala cu cel putin o alta piesa P2 a jucatorului J, iar toate locatiile dintre cele doua pozitii (pozitia unde J vrea sa plaseze piesa si pozitia piesei existente), pe acea linie, coloana sau diagonala, sa fie ocupate in totalitate de piese adversare. In momentul in care jucatorul J plaseaza piesa, toate piesele dintre P1 si orice alta piesa P2 (pot fi mai multe) care respecta conditia de mai sus capata culoarea lui J (clarificare: piesele adversare isi schimba culoarea numai daca avem doar piese adversare intre piesa noua si piesa existenta; deci fara locatii libere si fara alte piese ale jucatorului J).
- Daca un jucator nu poate plasa nicio piesa, pierde randul (si jucatorul opus muta mai departe)
- Jocul se termina cand niciun jucator nu mai poate plasa piese (deci se poate termina si inainte de se umple gridul).
- Castiga jucatorul cu cele mai multe piese pe tabla..

Exemplu de afisare a gridului (puteti alege un alt mod de afisare atat timp cat se poate intelege usor configuratia tablei din afisare). Simbolul # este folosit pentru locatii libere, a si n pentru piesele albe si negre.

```

      a b c d e f g h
      -----
0 | # # # # # # # #
1 | # # # # # # # #
2 | # # # # # # # #
3 | # # # a n # # #
4 | # # # n a # # #
5 | # # # # # # # #
6 | # # # # # # # #
7 | # # # # # # # #

```

Utilizatorul ar raspunde cu un numar de la 0 la 7 si o litera de la a la h (linia si coloana) pentru fiecare mutare.

Tabla initiala nu trebuie citita din fisier, deoarece are mereu aceeaasi forma.