

# Пројектни задатак

## - ХО (Икс-Окс) –

### Задатак:

Написати програм који ће описивати игру за два играча (икс-окс).

Програм треба да садржи:

- променљиву која представља једнодимензионални низ величине 9 са елементима целобројног типа (иницијализовати све елементе низа на 0)
- променљиву целобројног типа која представља који је играч на реду (вредност може бити 1 или 2; 1 је за првог играча, 2 је за другог играча)
- Дефиниције датих прототипова функција

```
int meni(int *, int []);  
int odigrajPotez(int *, int []);  
void prikaziTablu(int []);
```

Функција **int meni(int \*, int [ ])** прихвата два параметра, први параметар је показивач на адресу од променљиве у којој се чува који је играч на реду, док је други параметар једнодимензионални низ.

Функција исписује следећи мени:

1. Odigraj potez
2. Prikazi tablu
3. Kraj igre

1. Odigraj potez

```
switch(izbor)  
{  
    case 1:  
        odigrajPotez(igrac, tabla);  
        break;  
    case 2:  
        prikaziTablu(tabla);  
        break;  
    case 3:  
        printf("\n\t\t\t\tG A M E    O V E R    !\n\n\n\n");  
        return 3;  
  
    default:  
        printf("\nNevalidna opcija!\n");  
        return 0;  
}
```

2. Prikazi tablu

- Ако је вредност елемента на датој позицији 0 – приказује се празно поље
- Ако је вредност елемента на датој позицији 1 – исписује се карактер X на том месту на табли
- Ако је вредност елемента на датој позицији 2 – исписује се карактер O на том месту

Функција ***int odigrajPotez(int \*, int [ ] )*** прихвата два параметра, први параметар је показивач на адресу од променљиве у којој се чува који је играч на реду, док је други параметар једнодимензионални низ.

Корисник се пита да унесе позицију од 1 до 9 (да ли је унета позиција у опсегу).

Следећа провера је да ли за унуту позицију у низу постоји вредност елемента која је или 1 (играч Икс) или 2 (играч Окс).

Ако је вредност 0, онда се дозвољава унос на то поље за тренутног играча на реду.

### Напомене:

- Програм треба да се извршава све док корисник не изабере операцију 3 која представља крај рада програма или док је повратна вредност позива функције ***int odigrajPotez(int \*, int [ ] )*** различита од 3.

- Операција 1 представља позив функције ***int odigrajPotez(int \*, int [ ] )***

- Операција 2 представља позив функције ***int prikaziTablu( int [ ] )***

- Операција 3 представља крај програма

```
"C:\Users\Danijel Jovanoviš\Desktop\projektni zadatak prodavnica.exe"

Izaberite opciju:
1. Odigraj potez
2. Prikazu tablu
3. Kraj igre

Vas izbor: 1

Na potezu je igrac X (iks)
Unesite poziciju za unos (dozvoljene od 1 od 9):

-----
| 1 | 2 | 3 |
-----
| 4 | 5 | 6 |
-----
| 7 | 8 | 9 |
-----

Izaberite polje: 5
Pobednik je: Nema pobednika.

Izaberite opciju:
1. Odigraj potez
2. Prikazu tablu
3. Kraj igre

Vas izbor: 2

Prikaz tabele:

-----
| | | |
-----
| | X | |
-----
| | | |
-----
```

X

Данијел Јовановић  
GitHub Developer

X

Милан Божић  
Професор