

Patru în linie – descrierea soluției

Autori: Maria și Adrian NIȚĂ

Pentru a reține datele se recomandă folosirea unei matrici cu 26 coloane și 40 linii.

Șirul de caractere ce constituie secvența de mutări poate fi folosit pentru a determina un vector $c[i] = sir[i] - 'A'$, astfel fiecărei litere mari a alfabetului englez îi va corespunde o coloană, literei A coloana 0, literei B coloana 1 etc..

Într-o variabilă se va reține cine mută și la fiecare mutare această variabilă se schimbă după formula:

```
if (cine==RED) cine = BLACK;  
else cine = RED;
```

Cât timp avem mutări, la fiecare pas se verifică:

- Dacă prin mutarea respectivă nu se depășește numărul maxim de linii admis sau se umple tabla de joc, caz în care se termină jocul cu 'O',
- Dacă prin mutarea respectivă se poate decide câștigătorul: adică s-au realizat cel puțin patru jetoane de aceeași culoare cu cel poziționat, pe una din direcțiile: linie, coloană sau cele două diagonale; dacă da se returnează chiar culoare jetonului pentru a stabili câștigătorul 'R' sau 'B'

Dacă numărul de mutări s-a terminat, se realizează aceeași verificare numai că există și situația în care nu se poate decide cine a câștigat și în acest fel se afișează 'N'