



Prova di laboratorio

Nome:

Matricola:

Scrivere un'app DoppioTris che permetta di giocare a tris offrendo due scacchiere, una per ogni giocatore. Ognuna delle scacchiere è attiva e una è la copia dell'altra. Quindi si può cliccare su una qualsiasi delle scacchiere e inserire un simbolo "X" o "O" e l'altra scacchiera viene aggiornata automaticamente. Quando si preme sulla scacchiera delle "X" viene inserito il simbolo "X", quando si preme sulla scacchiera delle "O" viene inserito il simbolo "O". Le scacchiere vanno implementate con due frammenti dello stesso tipo.

Miglioramento 1. Fare in modo che le scacchiere siano attive in modo alternato: prima una e poi l'altra ciclicamente in modo tale da inserire in sequenza X,O,X,O,X,O ...

Miglioramento 2: Effettuare un controllo della vincita.

Miglioramento 3: Implementare un pulsante per iniziare una nuova partita al termine della precedente e/o per resettare la partita corrente, eventualmente utilizzando un dialog box di conferma

Miglioramento 4: curare anche l'aspetto grafico.

Suggerimento: per progettare l'app si tenga presente l'esempio fatto durante il corso sull'utilizzo di frammenti per le cartelle della tombola.

CognomeNome		
Giocatore "X"		
	X	
O	X	
	O	
Giocatore "O"		
	X	
O	X	
	O	

NOTE:

1. L'app deve poter girare su Sistemi Operativi Android a partire dalla versione 17 (cioè minSdk deve essere al massimo 17).
2. Il nome dell'app deve essere CognomeNome (PRIMA IL COGNOME) dove ovviamente Cognome è il proprio cognome e Nome il proprio nome. **Quindi, usare CognomeNome al momento della creazione del progetto in AndroidStudio.**
3. Nel caso in cui il tema grafico utilizzato non preveda la visualizzazione del nome dell'app (quindi di CognomeNome) si inserisca anche un TextView con il proprio nome e cognome.