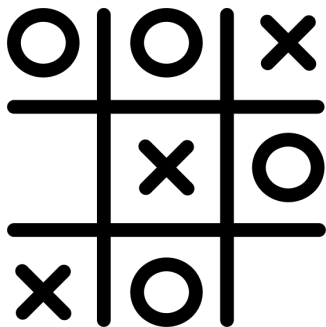


## Oppgave 12 - Bondesjakk (Tic-Tac-Toe)

Vanskelighetsgrad: ★★☆☆☆☆



### Oppgaven (Anbefaler å ha sett på kapittel 11)

Lag et tic-tac-toe spill der du spiller mot datamaskinen. Spillet skal fungere som følger:

- Spillet spør bruker om en rute, A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2, C3 (se diagrammet under).
- Kryss ut ruten spilleren valgte x
  - Hvis spilleren skriver en rute som er ulovlig, altså en som ikke eksisterer, eller det er allerede noe der, la spilleren velge på nytt
- Datamaskinen velger en rute *tilfeldig* som er åpen, og plasser en o på ruten
- Sjekk om noen av spillerene har fått tre på rad, den som har det, vinner spillet.

Nedenfor ser du et eksempel på hvordan du kan vise spillebrettet.

	A	B	C
1			
2			
3			

### Ekstra utfordringer

Gjør datamaskin-spilleren smartere ved:

- At den ikke velger ruter tilfeldig. Her kan du velge litt selv hvordan du velger å gjøre det.
- Å bruke en type "min-max" algoritme som alltid velger det beste trekket (ekstremt vanskelig)