**Faza ll**

## U odnosu na fazu 1, u fazi 2. izmenjen je način pamćenja stanja (dodat je atribut na\_potezu radi potpunijeg predstavljanja stanja), izmenjen je način prosledjivanja stanja koje se menja kod postojećih funkcija (sada se stanje koje se menja prosledjuje kao argument funkcijama. Umesto da se služe isključivo globalnim trenutnim stanjem i da isključivo na njemu beleže promene, sada se izvršavaju za bilo koje stanje koje im se prosledi) i dodate su funkcije: novo\_stanje, mogucnosti i covek\_protiv\_coveka.

## Funkcije:

## novo\_stanje – kao argumenti prosledjuju mu se: state,vrsta,kolona.

## Argument state predstavlja stanje na kome je potrebno izvršiti izmenu.

## Argumenti vrsta i kolona predstavljaju potez koji se treba odigrati.

## Funkcija kopira porsledjeno stanje u novo stanje (novo\_stanje\_ret) i na njemu odigrava potez koji je prosledjen kroz argumente vrsta i kolona (vrši se provera da li je potez validan. Ukoliko nije, funkcija vraća False, ukoliko jeste, vraća se novo\_stanje\_ret sa odigranim potezom)

## mogućnosti – ima samo jedan argument i to je stanje za koje se treba izvršiti.

## Inicijalno se pravi lista u kojoj ćemo čuvati stanja a zatim se za svako polje na tabli poziva funkcija novo\_stanje i ukoliko funkcija novo\_stanje ne vrati False (odnosno vrati konkretno stanje nakon odigranog poteza), ono se dodaje u listu.

## Povratna vrednost ove funkcije je lista koja sadrži izmenjena stanja (izmenjeno stanje koje je prosledjeno kao argument) sa odigranim svim mogućim potezima na njemu (svaka mogućnost ima jedno stanje u listi).

## covek\_protiv\_coveka – na početku poziva se funkcija za inicijalizaciju nove igre sve dok svi argumenti koji su joj prosledjeni ne budu ispravni.

## Traži se od igrača naizmenično da unose poteze koje žele odigrati (za svakog igrača se traži da unosi potez ,pozivanjem funkcije igraj\_potez za trenutno stanje koje se pamti globalno, sve dok ne unese ispravan potez odnosno potez koji je moguće odigrati) i prikazuje se stanje na tabli nakon svakog poteza sve dok funkcija game\_in\_progress vraća True. Funkcija game\_in\_progress vraća false samo ukoliko igrač koji je trenutno na potezu ima 0 validnih poteza koje može odigrati.