

Drugi kolokvijum iz Objektno orijentisanog programiranja, grupa II 18.6.2007.

1. Napisati aplet koji predstavlja uprošćenu verziju igre *Iks-oks*. Sa standardnog ulaza učitavaju se imena takmičara, a zatim se prikazuje tabela sa 3 vrste i 3 kolone i klikom na levo dugme miša na neko od polja korisnik postavlja znak "X" ili "O", u zavisnosti od toga koji je igrač trenutno na potezu. U svakom trenutku u odgovarajućoj labeli ispisuje se poruka o tome koji je igrač trenutno na potezu. Igra se završava ili kada neki od igrača spoji 3 ista znaka horizontalno, vertikalno ili dijagonalno i tada treba ispisati poruku o tome ko je pobednik, ili kada se sva polja ispune a ne postoje nikoja 3 znaka u nizu i tada treba ispisati odgovarajuću poruku. Obezbediti dugme sa natpisom "NOVA IGRA" kojim se startuje nova igra. Nakon upisa u neko od polja onemogućiti ponovni upis, odnosno nakon kraja igre onemogućiti upis u bilo koje polje.

Napomena: Napraviti projekat sa svojim imenom (primer: PetrovicPetar) i u njemu ostaviti sve fajlove. Neophodno je pisati komentare.

Drugi kolokvijum iz Objektno orijentisanog programiranja, grupa II 18.6.2007.

1. Napisati aplet koji predstavlja uprošćenu verziju igre *Iks-oks*. Sa standardnog ulaza učitavaju se imena takmičara, a zatim se prikazuje tabela sa 3 vrste i 3 kolone i klikom na levo dugme miša na neko od polja korisnik postavlja znak "X" ili "O", u zavisnosti od toga koji je igrač trenutno na potezu. U svakom trenutku u odgovarajućoj labeli ispisuje se poruka o tome koji je igrač trenutno na potezu. Igra se završava ili kada neki od igrača spoji 3 ista znaka horizontalno, vertikalno ili dijagonalno i tada treba ispisati poruku o tome ko je pobednik, ili kada se sva polja ispune a ne postoje nikoja 3 znaka u nizu i tada treba ispisati odgovarajuću poruku. Obezbediti dugme sa natpisom "NOVA IGRA" kojim se startuje nova igra. Nakon upisa u neko od polja onemogućiti ponovni upis, odnosno nakon kraja igre onemogućiti upis u bilo koje polje.

Napomena: Napraviti projekat sa svojim imenom (primer: PetrovicPetar) i u njemu ostaviti sve fajlove. Neophodno je pisati komentare.

Drugi kolokvijum iz Objektno orijentisanog programiranja, grupa II 18.6.2007.

1. Napisati aplet koji predstavlja uprošćenu verziju igre *Iks-oks*. Sa standardnog ulaza učitavaju se imena takmičara, a zatim se prikazuje tabela sa 3 vrste i 3 kolone i klikom na levo dugme miša na neko od polja korisnik postavlja znak "X" ili "O", u zavisnosti od toga koji je igrač trenutno na potezu. U svakom trenutku u odgovarajućoj labeli ispisuje se poruka o tome koji je igrač trenutno na potezu. Igra se završava ili kada neki od igrača spoji 3 ista znaka horizontalno, vertikalno ili dijagonalno i tada treba ispisati poruku o tome ko je pobednik, ili kada se sva polja ispune a ne postoje nikoja 3 znaka u nizu i tada treba ispisati odgovarajuću poruku. Obezbediti dugme sa natpisom "NOVA IGRA" kojim se startuje nova igra. Nakon upisa u neko od polja onemogućiti ponovni upis, odnosno nakon kraja igre onemogućiti upis u bilo koje polje.

Napomena: Napraviti projekat sa svojim imenom (primer: PetrovicPetar) i u njemu ostaviti sve fajlove. Neophodno je pisati komentare.