**משחק איקס עיגול:**

--> שלושה חלקים-

תצוגה-

* מצב גנרי:
* כפתור התחלת משחק
* כפתור ריסטרט
* כפתור שמירת משחק
* כפתור טעינת משחק
* כפתור הצג שיא
* כפתור מחק צעד אחרון
* כפתור שנה מצב.
* מצב משחק לא פעיל:
* תיבת טקסט ברוכים הבאים + אם רוצים לשנות גודל ללחוץ על שנה מצב + להתחלת משחק לחץ על הכפתור המתאים.
* מצב התחלת משחק – אחרי לחיצה על משחק חדש.

1. הכנסת שמות

* לוח משחק ריק (טבלה)
* טיימר רץ
* שחקנים עם סימון שחקן נוכחי.
* סיום משחק:

לוגיקה-

* התחלת משחק:
* ~~בונים מערך דו מימדי בגודל dimension- גנרי, שנוכל לגשת לאובייקט ולשנות ערכים.~~
* לשמור משתנה של curPlayer.
* עבור כל תור מתבצעות הפעולות הבאות:
* מתמלא האובייקט במערך הכללי (הלוח) במיקום הרלוונטי (state, מיקום, מס צעד)
* בדיקה – האם הסתיים המשחק? (האם יש צירוף אחד מהשלושה שמתקיים עבור אחד השחקנים)
* סיום משחק:

אחסון-

1. לוח - מערך דו מימדי של אובייקטים התכונות הבאות:

- states

- מיקום location

- מס צעד (יאפשר לנו להזיז צעדים אחורה).

1. שני שחקנים (איקס או עיגול, תור נוכחי-משתנה נפרד, שם) . 3.
2. שיאים- לשמור משתנה אחד ששומר את המספר המינימלי של ריבועים מסומנים בניצחון, בסוף משחק בודק אם קטן יותר מחליף.
3. שמירת משחק – מערך נוסף זהה בצורתו ללוח, שאליו נטען את המערך הנוכחי במידה ויילחץ כפתור.
4. טעינת משחק - נחליף את המערך המקורי במערך זה במידה ונלחץ כפתור מתאים.
5. טיימר – לחפש פיצ'ר מתאים ולשמור בתור משתנה.
6. Dimension- מכיל את מימד המערך.
7. משתנה ששומר מספר צעדים (מתקדם באחד בכל תור).

משימות אחרונותצ:

1. Change dim -אורית
2. Last step לראות שזה מאפשר כמה צעדים אחורה -נורית
3. לטפל במקרה שאין מנצח - נורית
4. Timer -נורית
5. להראות מנצח בלוח(את השורה המנצחת) - אורית
6. Css של הודעת מנצח והודעת records', טיימר. - אורית
7. לסדר שלא תהיה אופציית לחיצה על prev. game, + delete step + change dim. -אורית ונורית.