***FAJL chechLogic.py***

def daLiNijePoljeSPesakom(a: list[int], field: Label):

Funkcija koja proverava da li prosleđeno polje već nije zauzeto drugim pešakom.

***FAJL minimax.py***

def minIMax(trenutnoStanjePesaka: list[int], depth: int, alpha: int, beta: int, naPotezu: int, trenutnoStanjeZidova: list[Label], pesakIliZid: int, fields: list[Label], a: list[int], walls: list[Label], frame: Frame) -> tuple[list[int], list[Label], int]:

Funkcija koja vraća najbolji potez koji računar može da odigra. Vraća listu koordinata na koje treba pomeriti pešaka (kao i indeks pešaka), kao i listu polja na koja treba postaviti zid, kao i boju zida.

def moguciPoteziPesak(trenutnoStanje: list[int], zidovi: list[Label], fields: list[Label], a: list[int]) -> list[list[int]]:

Funkcija koja kreira listu mogućih poteza pešaka. Kao argumente ima trenutno stanje, početno stanje, listu polja na tabli i listu postavljenih zidova. Proverava svaku mogućnost za naredni skok i vraća listu koordinata na koje je moguće otići.

def nadjiZid(lista: list[Label], k1: int, k2: int) -> Label:

Funkcija koja na osnovu prosleđenih koordinata iz prosleđene liste pronalazi odgovarajuć i isti vraća.

def moguciPoteziZid(fields: list[Label], zidovi: list[Label], a: list[int], b: list[int], walls: list[Label], frame: Frame) -> list[Label] :

Funkcija koja kreira listu mogućih poteza za postavljanje zidova. Kao parametre ima listu polja na tabli, listu labela na koje je inače moguće postaviti zid, listu već postavljenih zidova, trenutno stanje i početno stanje. Vraća listu labela na koje je moguće postaviti zid.

def maxStanje(listaStanja: list[int]) -> int :

Funkcija koja vraća maksimalno iz liste procenjenih stanja.

def minStanje(listaStanja: list[int]) -> int :

Funkcija koja vraća minimalno iz liste procenjenih stanja.

def potezRacunara(trenutnoStanjePesaka: list[int], depth: int, naPotezu: int, trenutnoStanjeZidova: list[Label], pesakIliZid: int, fields: list[Label], a: list[int], walls: list[Label], frame: Frame, buttonStart: Button):

Funkcija koja omogućava odigravanje poteza računara.