

# TRIS

Il lavoro è svolto su un file Form c#.

Realizzo un applicativo che permette di giocare al famoso gioco TRIS (chiamato anche “tic tac toe”).

Le regole del gioco sono semplici: ci sono due giocatori che competono per conquistare 3 caselle consecutive in una tabella composta da 9 caselle. Nel frattempo, ogni giocatore deve impedire all’altro di completare una riga di 3 caselle.

Struttura pagina:

## -Sezione “nomi”

Questa parte della pagina sarà dedicata all’inserimento (o modifica) dei game id, cioè i nomi dei giocatori.

A livello tecnico ci saranno 2 righe composte da label+textbox e accanto il pulsante CONFERMA.

Giocatore 1: [textbox]

(CONFERMA)

Giocatore 2: [textbox]

I nomi vengono inseriti nelle textbox dagli utenti e una volta inseriti vengono aggiornati all’interno della pagina

## -Sezione “sfidanti”

Qui si realizza un composto di label per indicare agli utenti che giocatori stanno giocando:

Si sfidano

[Nome.G1] vs [Nome.G2]

## -Sezione “conteggio”

È la zona dove vengono visualizzati i punteggi dei giocatori, cioè la quantità di vittorie in ogni round

Vittorie	
[Nome.G1]	[Nome.G2]
[numeo.vittorieG1]	[numeo.vittorieG2]

## -Sezione “tabella”

Questa è la parte operativa della pagina.... è in questa area che i giocatori competono realmente.

La tabella in sé è composta da 9 celle, che posso essere conquistate dai giocatori a turno, con l'unica condizione che la cella non deve essere già stata conquistata in precedenza.

Per selezionare la casella utilizzo dei button (saranno quindi in totale 9 bottoni).

A livello grafico e anche logico l'attribuzione del diritto di proprietà della è indicato da una “X” per il giocatore 1 e una “O” per il giocatore 2.

Il seguente valore (“X” o “O”) viene salvato nel nome esposto del bottone il quale è quindi poi visibile quando il giocatore clicca il bottone.

A livello codice sarà gestito quindi il turno dei giocatori. Che detterà se la cella verrà associata al giocatore 1 o 2.

Ci sarà poi l'algoritmo che verificherà, a ogni bottone premuto, se il giocatore ha vinto il round.

Quando avviene una vittoria la tabella viene resettata, il conteggio vittorie viene incrementato e il turno viene invertito (se il round precedente ha iniziato il giocatore 1, in questo inizierà il giocatore 2)

# NOMI

Text box giocatore1 --> textBoxGiocatore1

Text box giocatore2--> textBoxGiocatore2

button conferma --> btnCONFERMA

-----

button cella alto sinistra --> btnUPsx

button cella alto centro --> btnUPct

button cella alto destra --> btnUPdx

-----

button cella medio sinistra --> btnMIDsx

button cella medio centro --> btnMIDct

button cella medio destra --> btnMIDdx

-----

button cella basso sinistra --> btnLOWsx

button cella basso centro --> btnLOWct

button cella basso destra --> btnLOWdx

-----