

# TicTacToe mit SimpleGUI

Ian List

## 1 Beschreibung

Es soll ein einfaches TicTacToe mit der Hilfe der bereits gegebenen SimpleGUI Library programmiert werden.

## 2 Aufgaben

1. Erstelle mithilfe von SimpleGUI ein 3x3 ButtonWindow, wo bei einem Click auf einen Button die Beschriftung des entsprechenden Buttons auf x (bzw. o) geändert wird.
2. Prüfe ob der Button schon gedrückt wurde oder nicht. Wenn er bereits gedrückt wurde, soll natürlich die bisherige Beschriftung bestehen bleiben.
3. Füge eine Funktion ein, die prüft, ob einer der beiden Spieler gewonnen hat.
4. Erstelle eine Funktion die bei einem gewonnenem Spiel das Buttonfeld mit einer Victory-Message bestückt und einen Reset-Button bereitstellt.

## 3 Hinweise

- Ein Button kann nicht "neu gemapped" werden, sondern nur eine weitere ButtonConfiguration kriegen. Es wird nur die neueste `getButtonText()` Methode angezeigt.
- Denk daran den Spielfortschritt irgendwo zu speichern, um deine Siegesbedingungen zu prüfen.

## 4 Java Interface der GUI

```
1      public class Gui{
2
3          public static boolean getCurrentPlayer(){
4              return null;
5          }
6
7          public static void setCurrentPlayer(){}
8
9          public static void restart(){}
10
11         public static void addvictoryToken(int buttonNum, String
player){}
12
13         public static void checkForVictory(){}
14
15         public static void victoryScreen(String victoryMessage){}
16     }
17
```