

# Käyttöohje

Ohjelman voi käynnistää joko NetBeansilla, jos projekti on avattuna, tai käyttäen jar-tiedostoa (Tic-Tac-Toe/Tic-Tac-Toe/dist/Tic-Tac-Toe.jar) komennolla `java -jar Tic-Tac-Toe.jar`.

Aluksi ohjelma kysyy, minkä kokoista ruudukkoa halutaan käyttää (3x3, 5x5 tai 7x7). Tähän vastataan syöttämällä valintaa vastaavasti numero 3, 5 tai 7. Sen jälkeen ohjelma kysyy, mikä pelimuoto valitaan (1. pelaaja vs tekoäly, 2. tekoäly vs pelaaja, 3. tekoäly vs tekoäly tai 4. pelaaja vs pelaaja). Tähän vastataan syöttämällä numero 1-4. Sen jälkeen ohjelma alkaa varsinaisesti toimia ja ruudukko generoidaan. Kysyttäessä oma siirto tehdään syöttämällä kaksi numeroa välimerkillä erotettuna (esim. "2 4"). Ensimmäinen numero on ruudukon X-koordinaatti ja toinen numero on ruudukon Y-koordinaatti. Lähtöpiste on ruudukon vasemmassa yläkulmassa.

Ohjelma ei hyväksy mitään muita syötteitä kuin kulloinkin valittavissa olevia kokonaislukuja. Jos syöte on virheellinen (esim. muu kuin numero tai vääränlainen numero), syötettä vain kysytään käyttäjältä uudelleen.

Ristinollan säännöt ovat luultavasti tutut kaikille, mutta tarkennuksena vielä 3x3-ruudukolla voittoon tarvitsee kolmen ruudun rivin, 5x5-ruudukolla neljän ruudun rivin ja 7x7-ruudukolla viiden ruudun rivin. Jos ruudukosta loppuu tila kesken, tulos on tasapeli. Se on myös teoreettinen lopputulos, jos molemmat pelaavat täydellisesti.