

توضیح توابع به کار رفته:

`initialize_board:`

این تابع یک صفحه خالی بازی دوز تهیه می کند.

`display_board:`

این تابع برای ایجاد جلوه بصری صفحه دوز است وضعیت لحظه ای آن را نمایش می دهد.

`check_win:`

این تابع با توجه به آرایه وضعیت های برد بررسی می کند که آیا شرایط اکنون یک برد است یا خیر.

`check_draw:`

این تابع با توجه به موجود بودن یا نبودن فضای خالی در صفحه دوز وضعیت تساوی بازی را بررسی می کند.

`player_move:`

این تابع از کاربر ورودی حرکت او را دریافت و صفحه دوز را با توجه به آن بروزرسانی می کند.

minimax:

این تابع الگوریتم بکار رفته در حرکت کامپیوتر می باشد که اساس کار کلی آن بررسی تمام حرکت های ممکن و یافتن بهینه ترین جواب است بدین شکل که ابتدا در تابع حرکت کامپیوتر این تابع با صفحه دوز، عمق جستجو 0 و یک بولین False خوانده می شود سپس تمام حالات بررسی می شوند و در صورت برد بازیکن تابع مقدار 1- و در صورت برد کامپیوتر مقدار 1 و در صورت تساوی مقدار 0 باز می گردد و همواره تابع سعی می کند مقدار بازگشتی را بهینه کند و بنابراین بهترین حرکت برگزیده میشود.

computer_move:

این تابع به نوعی مکمل تابع قبل می باشد و تلاش میکند تا از بین حرکت های ممکن کامپیوتر بهترین را برگزیند.

main:

این تابع بدنه اصلی دوز می باشد و وظیفه آن اجرای توابع دیگر و تعیین برد یا باخت و یا تساوی بازی می باشد.