

Sistemak jokalariaen aurka jokatzeko, bi funtzio osatu ditut *BoggleJokatu* klasean. *lortuHobea(int)* funtzioak taulako elementuak korritzen ditu, eta *ingurutikHobea(Hiztegia.Nodo, String, int, int, int, int)* funtzioari deitzen dio, posizio jakin batetik abiatuta jokalariai lortu duen hitzak baino puntuazio hobea duen hitz bat lortzeko helburuarekin.

lortuHobea(int)

Funtzio honek jokalariai aukeratu duen hitzaren puntuazioa jasoko du. Ondoren, taulako elementuak korrituko ditu, eta karaktere bakoitzarekin *ingurutikHobea(Hiztegia.Nodo, String, int, int, int, int)* funtzioari deituko dio. Honek itzultzen duen hitzaren arabera, hitz bera itzuliko du (jokalariaena baino hobea bada) edo taula korritzen jarraituko du (ez bada hobea). Azkenean, hitz hoherik ez bada aurkitu, *String* huts bat itzuliko du.

ingurutikHobea(Hiztegia.Nodo, String, int, int, int, int)

Funtzio honek nodo bat (hasieran, hiztegiaren erroa), hitz bat (hasieran, hutsa), eta 4 zenbaki jasoko ditu: taulako posizioa, jaso duen hitzaren karaktere kopurua (hasieran, 0) eta jokalariaen hitzaren puntuazioa, hurrenez hurren. Funtzio hau hitzak taulatik irakurtzean oinarritzen da: taulatik karaktere bat jaso eta inguruko karaktereekin hiztegiko hitz bat osatzen saiatzen da, ahalik eta puntuazio altuena duena.

hemendikJarraitzenDu() funtzioarekin bezala, bi kasu nabari bereiz daitezke:

1. Taulatik irakurritako hitza hiztegian ez dagoela egiaztatzen duena: funtzioak jasotako hitza ez badago hiztegian eta hitz horri jasotako posizioko taulako karakterea gehitu ondoren ezinezkoa bada hitz bat osatzea, hitz hutsa itzuliko da.
2. Taulatik irakurritako hitza "egokia" dela egiaztatzen duena: hori gertatzeko bi aukera daude:
 - a. Hitza hiztegian existitzen bada (0 puntu baino gehiago baditu) eta jasotako posiziotik ezin bada hitz luzeago bat lortu, hitz hori itzuliko da, hitz oso bat baita.
 - b. Hitza hiztegian existitzen bada eta jokalariaen hitzak baino balio handiago badu, hitz hobea aurkitu da, beraz, hori itzultzen da.

Hori dela eta, gelditzen dena honako hau da: posizio jakin horren inguruan dauden karaktereekin hitz bat osatzea posible den egiaztatzea. Modu errekurtsiboan ahalik eta hitz onenak lortzen saiatuko da jasotako posizioaren ingurutik (*EgiaztatuTaulan.pdf* fitxategian azaldutako eskema jarraitzen du), eta hori egin ondoren hitz horien puntuazioen arteko konparazioak egingo ditu puntuazio altuena zeinek duen jakiteko (167-198 lerroak). Azkenean, puntuazio altuena duen hitza itzuliko du, jokalariaena baino hobea ez izan arren.