|  |
| --- |
| Ultimate Tic-Tac-Toe |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| 6/12/2019 | Projekat iz proktikuma iz programiranja 2 |

Tim Hođorbege,  
Katzenberger Viktor i Milovančević Dragan

Ultimate  
Tic-Tac-Toe

Projekat iz proktikuma iz programiranja 2

# Uvod

Projektni zadatak predstavlja kompjutersku simulaciju igre „Ultimate tic-tac-toe“ (*veliki* *iks-oks*). Programiran je za *Windows* platformu, i namenjen je osobama uzrasta od 7 do 107 godina. Iskustvo u klasičnom *iks-oks*u nije neophodno, ali je preporučljivo.

# Pravila igre

Igra se igra slično običnom *iks-oks*u. Tabla je podeljena na 9 velikih polja, od kojih je svako podeljeno na po 9 malih. Ono što igru čini zanimljivom jeste to da odigravanje poteza u određeno malo polje obavezuje protivnika da svoj potez odigra u analogno veliko polje. Ukoliko igrač pobedi u *iks-oks*u nekog velikog polja, on to polje zauzima za sebe. Pobednik je onaj igrač koji pobedi (po pravilima klasičnog *iks-oks*a) na velikoj tabli.

“You can live life like a chess game or like a tic tac toe game. Either way there can only be one winner.” *-Christopher Reaves*

# Mogućnosti programa

## Pokretanje i gašenje

Program se pokreće klikom miša na fajl „dragan.exe“. Od korisnika se traži da ne pipa ostale fajlove, radi neometanog izvršavanja programa. Program se gasi na „iks“ dugme prozora operativnog sistema. Ovo je predviđen način gađenja programa, i on će ispravno raditi, nezavisno od toga u kojoj fazi korisnik odluči da ga terminira.

## Upotreba

Nakon pokretanja samog programa, korisnik dospeva na glavni meni.

Klikom na okruglo *start* dugme, započinje se nova partija protiv računara. Tokom partije, korisnik može koristiti *backspace* dugme za vraćanje poteza, ili slovo *h* kako bi dobio pomoć pri igranju poteza. Ukoliko se korisnik odluči da ugasi igru, ili da se vrati na glavni meni, partija će biti sačuvana. Kad korisnik ponovo klikne na okruglo start dugme, biće mu ponuđeno da nastavi staru partiju.

Iz glavnog menija postoji mogućnost da se uđe u podešavanja pritiskom na *options* dugme. Ovde korisnik ima priliku da podesi kontrolu nad igračima jedan i dva. Za obojicu, korisnik može da podesi da li će ih kontrolisati čovek, ili neki od računarskih protivnika. Takođe postoji mogućnost kontrole igrača od strane eksternog programa. U novijoj verziji programa, takođe postoji eksperimentalna mogućnost promene vremena razmišljanja najtežeg protivnika, pritiskom na tastere 1-9 i 0.

Tajnom kombinacijom tastera, moguće je pretvoriti kursor u jednoroga.

Iz glavnog menija je moguće pogledati najbolje rezultate prethodnih igrača, pritiskom na dugme 🏆. Ukoliko je ljudski igrač dobio partiju protiv najtežeg računarskog protivnika, biće mu ponuđeno da se upiše u najbolje rezultate ukoliko njegov rezultat spada u 10 najboljih