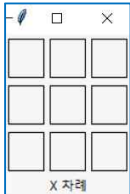

Tic-Tac-Toe 게임

필요한 파일들

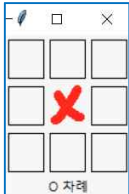
- ./image/x.gif
- ./image/o.gif
- ./image/empty.gif

게임 설명

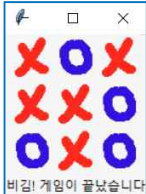
- 그림 (1), (2) 와 같이 'X', 'O' 가 번갈아가며 3x3 판에 돌을 놓는다
- 그림 (3) 과 같이 더 이상 놓을 자리가 없게되면 비겼다고 판정한다.
- 그림 (4), (5) 와 같이 먼저 가로 또는 세로 또는 대각선으로 같은 모양의 돌을 3개 놓으면 이김으로 판정한다.
- 이미 돌이 있는 자리에는 다른 돌을 놓을 수 없게 한다.



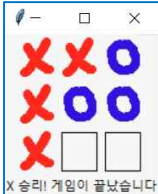
(1)



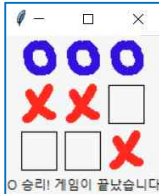
(2)



(3)



(4)



(5)

게임 구현 힌트

Cell(Label 상속) 클래스
: 그림 파일로 하나의 셀 표현.

token (' ', 'O', 'X')
: 상태값

flip(self, event)
: Label bind function
: currentToken 값으로 flip
시키고 '승' 또는 '비김' 판정

전역 변수

currentToken (' ', 'O', 'X')
: 다음 놓을 차례

cells (3x3 Cell)
: 게임판

statusLabel
: 진행 상태를 텍스트로 표시

images (' ', 'O', 'X' 각각에 대한 PhotoImage 딕셔너리)
: 이미지 파일 3개 올려두기

게임 구현 힌트

<https://tkdocs.com/shipman/label.html>

<https://tkdocs.com/shipman/images.html>

[Cell 에 이미지 적용하는 방법]

`img = PhotoImage(file = "image/x.gif")` 한 객체를..

생성할 때:

`Label.__init__(self, container, image = img)`

교체할 때:

`self["image"] = img`

<https://tkdocs.com/shipman/universal.html>

<https://076923.github.io/posts/Python-tkinter-23/>

[Cell 클릭 이벤트에 콜백 함수 등록하는 방법]

`self.bind("<Button-1>", self.onClick)`