

Zadanie lab 7

1. Na podstawie utworzonej aplikacji na lab 6 stwórz aplikację do obsługi gry w kółko i krzyżyk

Pliki zawierające kody projektu z lab 6 są dostępne na serwisie github:

<https://github.com/asmolinski/GamesAPIClient>

Podpowiedzi do zadania

1. Należy utworzyć adapter planszy gry (wzorowany na inRowBoard) dla kółka i krzyżyk – przede wszystkim należy pamiętać o zmianie algorytmu sprawdzenia końca gry i sposobu kodowania planszy
2. Należy utworzyć activity do gry w kółko i krzyżyk (wzorowane na inRow), sprawdzając wywołania usługi HTTPService (zmiana URL gry z LINES na XO)
3. W zaznaczonych elementach GamesList dodać kod wywołujący aktywność do gry w kółko i krzyżyk
4. Endpointem do zapytań w gry kółko i krzyżyk jest <http://games.antons.pl/xo/>
5. Zachowanie i odpowiedź serwera są identyczne jak w przypadku gry w 4inRow
6. Kodowanie planszy do gry w kółko i krzyżyk zawiera cyfry 1-9 wskazujące kolejne pola gry (zgodnie z rysunkiem)

1	2	3
4	5	6
7	8	9