JOC X SI O

(TIC – TAC – TOE)

Studenti : Trisca Ligia

Veres Alexandra

Subgrupa:6.2

Vom implementa clasicul joc X si O, oferind 2 variante de joc: player vs player (1 player) si player vs computer (2 players). Vom incerca sa facem cat mai eficient algoritmul care va decide urmatoarea mutare a computerului.

Tehnologiile folosite: Angular, JavaScript, Firebase, Java.

Tip aplicatie: aplicatie web/desktop.

Prima fereastra a programului va avea numele jocului si un buton “New Game”, care va porni o noua sesiune de joc.

Urmatoara fereastra va avea 2 butoane care reprezinta modurile in care poate fi jucat jocul.

Daca jucatorul selecteaza modul “1 Player”, va putea juca contra altui jucator. Daca selecteaza celalalt mod, va juca contra computerului. Castigatorul va fi cel care reuseste sa completeze o diagonala, o linie sau coloana cu X sau O.

Ultima fereastra o reprezinta jocul efectiv. Aceasta va avea si un buton “Start new game” care va oferi posibilitatea reluarii jocului.