

Domineering faza II

U fazi II su dodate sledeće metode i funkcije: *makeAMove(g:GameInfo, player)*, *possibleMove(player)*, *winnerChecker()*:

-*makeAMove(g:GameInfo, player)* je funkcija koja na osnovu parametra player, tj. da li igrač igra vertikalno ili horizontalno, traži od korisnika da unese vrednosti koordinata (čitaj redni broj vrste i oznaku kolone) i poziva samu sebe dok korisnik ne unese ispravne vrednosti za koordinate. Nakon toga poziva funkciju **move()** koja odigrava potez. Zatim ispisuje vrednost table nakon odigranog poteza i informaciju o tome ko je odigrao potez.

-*possibleMove(player)* je funkcija koja na osnovu toga da li igrač igra horizontalno ili vertikalno proverava sve moguće poteze, koje igrač ima u datom trenutku, tj. sva moguća stanja igre.

-*winnerChecker()* je metoda koja proverava da li neko od igrača nema više nijedno stanje, tj. nijedan potez koji može da odigra. Ukoliko je to slučaj sa jednim od dva igrača, metoda vraća vrednost „True“, u suprotnom je „False“.

Izmenjena je **main funkcija**, koja sada sa novim funkcijama i metodama, koje između ostalog realizuju i operator promene stanja igre, izgleda kao na slici u prilogu ispod:

```

166 def main():
167     dim=sizeofTable()
168     player=chooseFirst()
169     game=GameInfo(dim[0],dim[1],player[0],player[1],player[1])
170     game.printTable()
171
172     makeAMove(game,game.player)
173
174     while(not game.winnerChecker()):
175         makeAMove(game,game.player2)
176         makeAMove(game,game.player)
177     print("Kraj igre")
178     if(len(game.possibleMove(game.player)) !=0):
179         print("Pobednik je prvi igrac")
180     if(len(game.possibleMove(game.player2)) !=0 ):
181         print("Pobednik je drugi igrac")
182
183
184
185     main()
```

Na sledećim fotografijama prikazan je output i prikaz igre kako to korisnik doživljava. Na slici ispod imamo prikazan unos koordinata za zadato polje i prikaz table kako ona izgleda nakon toga.

```

-----Dobrodošli u Domineering-----
Molimo Vas unesite dimenzije table.
Unesite broj vrsta:
8
Unesite broj kolona:
8
Unesite 1, ako zelite da igrate protiv racunara. U suprotnom 0, ako zelite da igru igraju dva igraca.
Unos:1
Unesite 1, ako Vi zelite da igrate prvi. U suprotnom 0, ako igra racunar
1
  a b c d e f g h
1 | * * * * * * *
2 | * * * * * * *
3 | * * * * * * *
4 | * * * * * * *
5 | * * * * * * *
6 | * * * * * * *
7 | * * * * * * *
8 | * * * * * * *
Na potezu je prvi igrac, koji igra vertikalno. Izaberite koordinate poteza. Unesite vrednost vrste:
Unos vrste(mora biti ceo broj): 1
Unesite vrednost kolone(slovo):
Unos kolone: a
  a b c d e f g h
1 | X * * * * * *
2 | X * * * * * *
3 | * * * * * * *
4 | * * * * * * *
5 | * * * * * * *
6 | * * * * * * *
7 | * * * * * * *
8 | * * * * * * *
Potez iznad je odigrao prvi igrac
Na potezu je drugi igrac, koji igra horizontalno. Izaberite koordinate poteza. Unesite vrednost vrste:
Unos vrste(mora biti ceo broj):

```

Kraj igre imamo prikazan na slici ispod gde je jedino preostalo polje ostalo za horizontalnog takmičara koji nosi pobeđu jer posle njegovog poteza ne preostaje nijedno prazno polje koje njegov protivnik može da iskoristi.

```
Unos vrste(mora biti ceo broj): 1
Unesite vrednost kolone(slovo):
Unos kolone: c
  a b c d
1 | * X O O
2 | * X O O
3 | X O O X
4 | X * * X
Potez iznad je odigrao drugi igrac
Na potezu je prvi igrac, koji igra vertikalno. Izaberite koordinate poteza. Unesite vrednost vrste:
Unos vrste(mora biti ceo broj): 1
Unesite vrednost kolone(slovo):
Unos kolone: a
  a b c d
1 | X X O O
2 | X X O O
3 | X O O X
4 | X * * X
Potez iznad je odigrao prvi igrac
Kraj igre
Pobednik je drugi igrac
```