

Emilija Čojbašić, 18026

Matija Špeletić, 18043

Dorđe Antić, 17544

Dominacija

Formulacija problema i interfejs

U prvoj fazi izrade projekta Dominacija su implementirane sledeće funkcije:

- Funkcija za postavljanje početnog stanja
- Funkcija za proveru kraja igre
- Funkciju za proveru ispravnosti unetog poteza
- Funkcija za igranje poteza
- Funkcija za prikaz stanja

Funkcija za postavljanje početnog stanja

def initialize(size_n, size_m, first)

Funkcija priprema tablu za novu partiju igre. Funkciji se prosleđuju parametri koji se odnose na veličinu table, kao i parametar koji se odnosi na prvog igrača.

Funkcija za proveru kraja igre

def check_winner()

Funkcija proverava da li je neki od igrača pobedio tj. da li je došlo do kraja igre. Ona proverava da li se igra nastavlja. Ona vraća *N* ako niko nije pobedio, *X* ako je X pobedio i *O* ako je O pobedio.

Funkcija za proveru ispravnosti unetog poteza

def is_valid(x, y, dir)

Funkcija proverava da li je potez ispravan. Prosleđuju joj se parametri koordinata kao i smer igranja. Ako je potez validan vraća *True*, a u suprotnom *False*.

Funkcija za igranje poteza

def play_move(**x**, **y**)

Funkcija postavlja na tablu za igru domine uz prethodnu proveru da li je potez validan.

Funkcija za prikaz stanja

def print_board()

Funkcija prikazuje aktuelno stanje table za igru tj. štampa njenu grafičku reprezentaciju.