Giải Thích Code game CARO

1.Khai báo 1 biến boolean check = true và 1 mảng 2 chiều int[][] a = new a[3][3];

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Btn7 ⬄a[2][0] | Btn8 ⬄a[2][1] | Btn9 ⬄a[2][2] |
| Btn4 ⬄a[1][0] | Btn5 ⬄a[1][1] | Btn6⬄a[1][2] |
| btn1⬄a[0][0] | Btn2 ⬄a[0][1] | Btn3 ⬄a[0][2] |

2.Xử lý sự kiện từng Button:

- Nếu check = true => gán Icon X vào Button và đổi giá trị check = false

- Nếu check = false => Gán Icon O và Button và đổi giá trị check = true

- Mỗi Button tương đương với từng phần tử trong mảng ví dụ: btn1 <=> a[0][0], btn2 <=> a[0][1] …. Btn9 <=> a[2][2]

- Sau khi click vào button và gán Icon Nếu:

+ check = true gán phần tử = 1

Ví dụ :

Nếu btn1 được click thì a[0][0] = 1 ….

+ check = false gán phần tử = 2

Ví dụ :

Nếu btn1 được click thì a[0][0] = 2

-Sử dụng câu lệnh điều kiện sau khi gán trị từng phần tử của button:

+ Nếu 3 button chéo,dọc,ngang liên tiếp có cùng 1 giá trị thì thông báo X hoặc O thắng và kết thúc chương trình

+ Mỗi button sẽ có các hàng dọc,chéo,ngang tương ứng nên xét tất cả các nút theo hàng

+ Mỗi button chia làm 2 trường hợp X thắng hoặc O thắng

Ví dụ : Nếu check = true

if(a[0][0] == 1 && a[1][1] == 1 && a[2][2] == 1) {

JOptionPane.showMessageDialog(this, "X chiến thắng");

return;

}

Nếu check = false

if(a[0][0] == 2 && a[1][1] == 2 && a[2][2] == 2) {

JOptionPane.showMessageDialog(this, "O chiến thắng");

return;

}