

# Objektorienteret Programmering og Design (OOPD) - Uge 2

Emil Lagoni

Erik Allin

Peter Spliid

1. December 2013

## Kode

### **makeBold**

Denne funktion bruges til velkomstteksten, men kan bruges til andet, hvis det bliver nødvendigt.

### **newBoard**

Ved at overskrive det bræt, som allerede findes, fås et tomt bræt.

### **printBoard**

Funktionen løber hele multiarrayet igennem og printer et mellemrum hvis feltet ikke er optaget, ellers indholdet i feltet.

Hvis det er det yderste felt til højre vil der tilføjes endnu en "for at få et pænt bræt.

### **gameOver**

Ser om pladen er fyldt eller om der er tre ens på stribe.

### **play**

Starter spillet. Det kører indtil gameOver() returnerer sandt, derefter spørger den om man vil spille igen.

### **isOccupied**

Ser om det ønskede felt er optaget, dvs. om der ligger et X eller O, da det er de gyldige brikker.

### **placeMove**

Først tjekkes der om feltet er optaget og hvis det er, så skriver i rødt at feltet er taget, ellers placerer den brikken.

## Overvejelser

### Inputtyper

Vi har valgt at sige at bruger kun kan benytte sig af 0, 1, 2, X og O. Vi har valgt ikke at teste for om brugers input er legalt og derfor kan programmet slutte uventet.

### Outputformat

Da hele gruppen bruger en form for terminal som er ANSI-kompatibel, har vi valgt af benytte os af dette. Der hvor det benyttes er ved ugyldige input og ved starten af et nyt spil.