

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 linuxterminal 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.