Veštačka inteligencija

***Naziv tima:***

Jimmy

***Članovi tima:***

Dragana Ristić 15852

Ivana Stanković 15883

Mila Rančić 15840

* ***Funkcija start()*** se automatski poziva na početku igre, i ona poziva funkciju za kreiranje i postavljanje globalnih promenljiva, unos dimenzije, izbor prvog igrača.
* ***Funkcija kreirajGlobalnePromenljive()*** vrši kreiranje globalnih promenljiva. Ovde definisemo dimenziju table, trenutno stanje table, trenutnog reda i kolone, ko je prvi igrač i ko je trenutno na potezu, potez koji se unosi.
* ***Funkcija unosDimenzija()*** omogućava korisniku da sa tastature unese dimenziju tabele. Dimenzija mora da bude veća od 6 i manja od 12.
* ***Funkcija generisiTablu(n tmp)*** vrši generisanje table veličine n. tmp je brojac koji se inicijalno postavlja na 0, povećava se pri svakom generisanju reda i vrši se provera da li je dostigao vrednost n. Ako jeste, tabla je generisana, ako nije, generise se novi red.
* ***Funkcija generisiTablu(n tmp)*** vrši generisanje table, koja je predstavljena listom podlisti, gde svaka podlista predstavlja jedan red te table. Parametar n određuje veličinu liste. Parametar tmp je brojač koji se inicijalno postavlja na 0 i predstavlja pomoćni parametar za računanje broja crtica i praznih mesta na tabli.
* ***Funkcija stampajTablu(l)*** vrši štampanje cele table, odnosno prikazuje trenutno stanje table. Argument ove funkcije je lista koja se sastoji iz podlisti.
* ***Funkcija izborPrvogIgraca()*** prilikom startovanja igre, korisnik sa tastature unosi 0 ukoliko računar igra prvi ili 1 ukoliko čovek igra prvi.
* ***Funkcija upisiPotez(s)*** prvo poziva funkciju koja proverava validnost unetog poteza. Ukoliko je potez validan upisuje potez na zadatu poziciju i štampa trenutno stanje table.
* ***Funkcija igraj(prvi)*** u zavisnosti od toga ko je izabran za prvog igrača, funkcija igraj(prvi) poziva pomoćne funkcije koje omogućavaju da igra čovek i da igra računar.