

plancia

(etichetta globale)
array **9 x 7** di BYTE

Semantica:

0: vuoto .
1: giocatore **X**
2: giocatore **O**
3: pieno #
(ai bordi sx, dx,
e basso)

```
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# # # # # # # #
```

initPlancia

input: nessuno
output: nessuno

(Re-)setta la plancia
con i valori di inizio
partita (bordi compresi!)

main

Questo file alloca la plancia
nelle variabili statiche!

Ciclo (infinito) di partite:

In ogni partita:

*si alternano le mosse dei giocatori,
si mostra la plancia dopo ogni mossa,
fino a fine partita oppure a vittoria di un
giocatore.*

*I/O: per immettere la mossa,
si preme il tasto da 1 a 7
oppure «f» per fine partita.*

*Fa ripetere le mosse invalide.
(cioè, il turno non passa all'altro
giocatore se la mossa è invalida).*

giocaMossa

input: colonna (numero da 1 a 7),
giocatore (1 o 2)

output: bool: mossa valida o no

*La mossa è invalida se la colonna
giocata è piena.
Altrimenti, aggiorna la plancia*



disegnaPlancia

input: nessuno
input: nessuno

Disegna la scacchiera in Ascii Art

checkVittoria

input: nessuno
output: 1 o 2 se quel giocatore ha
vinto, 0 altrimenti

plancia

(etichetta globale)
array **9** x **7** di BYTE

Semantica:

0: vuoto .
1: giocatore **X**
2: giocatore **O**
3: pieno #
(ai bordi sx, dx,
e basso)

```
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# # # # # # # #
```

initPlancia

input: nessuno
output: nessuno

(Re-)setta la plancia
con i valori di inizio
partita (bordi compresi!)

main

Questo file alloca la plancia
nelle variabili statiche!

Ciclo (infinito) di partite:

*In ogni partita:
si alternano le mosse dei giocatori,
si mostra la plancia dopo ogni mossa,
fino a fine partita oppure a vittoria di un
giocatore.*

*I/O: per immettere la mossa,
si preme il tasto da 1 a 7
oppure «f» per fine partita.*

*Fa ripetere le mosse invalide.
(cioè, il turno non passa all'altro
giocatore se la mossa è invalida).*

giocaMossa

input: colonna (numero da 1 a 7),
giocatore (1 o 2)

output: bool: mossa valida o no

*La mossa è invalida se la colonna
giocata è piena.
Altrimenti, aggiorna la plancia*

0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53
54	55	56	57	58	59	60	61	62

disegnaPlancia

input: nessuno
input: nessuno

Disegna la scacchiera in Ascii Art

checkVittoria

input: nessuno
output: 1 o 2 se quel giocatore ha
vinto, 0 altrimenti