

CONECTA 4



Realitzar el joc de conecta 4, on es van col·locant fitxes en torns alternats fins que un jugador aconsegueix ficar 4 fitxes seguides (diagonal, horizontal, vertical) o fins que s'omplen totes les caselles completament.

Per fer aquest joc crearem varis mètodes:

-**Demanar noms** dels dos jugadors, es guardaran a dos strings.

-**Triar_inici** quin jugador comença el joc, retorna el número del jugador que li toca iniciar la partida.

(random)

-**Mostrar tauler**, es mostrarà tot el tauler amb el número de columnes existents i totes les posicions (- si la posició és buida, **1** o **2** si hi ha alguna fitxa dels jugadors). Aquest mètode es mostrarà a l'inici i després de cadascuna de les tirades.

-**Mostrar_casella_usuari(visual)**, rebrà dos enters (fila, columna de la casella que llegeixes) i retornarà char '-' si el valor es 0, 'X' si el valor és un 1, 'O' si és un 2.

-**Tirada**, rebrà la columna a la que es col·loca la fitxa, i de quin jugador és la fitxa. La fitxa es col·locara seguint les lleis de gravetat , a la fila més baixa on es pugui col·locar (Ajuda: S'hauria de començar per la fila de més abaix i anar pujant fins trobar la primera buida on la col·loques, o has pujat fins a dalt.)

V 2.0: Si no hi ha lloc a la columna una millora és que tornes a demanar columna on tirar.

-**Tauler_ple()**, retornarà cert si totes les cel·les estan ocupades, i fals si no.

-**conecta4**, rebrà el tauler i l'identificador del jugador i comprova si hi ha 4 en linea (almenys horizontal/vertical/diagonal(optativa)), retorna **true** si el jugador és guanyador (també podeu programar que retorni un valor enter, si creieu que us pot ser més útil).

Utilitzeu constants per definir les dimensions del tauler. Si es canvien les dimensions del tauler només s'haurien de modificar aquestes constants per a que el programa continui funcionant correctament.

Si feu que el jugador 1 sigui una 'X' i el jugador 2 sigui una 'O', definiu constants alfanumèriques Fitxes.

Extra pels que els hi agradi, no és obligatori, inicialment només funciona a linux no a windows, pintar les fitxes col·locades amb colors diferents (vermella i groga) [consultar aquest enllaç](#)