

ANALISI

0.definizione variabili

char campo[3][3]: variabile strutturata, matrice 3x3 di caratteri, che rappresenta il campo di gioco

int turno: variabile che definisce il numero di round (parte da 0 e arriva massimo a 5)

1.si chiede in input il numero di giocatori (valori possibili 1 o 2)

in caso 2 giocatori:

2.si pulisce il campo di gioco inizializzando a spazi vuoti (pulisciCampoGioco())

3.stampa campo di gioco (stampaCampoGioco())

4.l'utente sceglie la riga e la colonna ove posizionare il segno X.

i valori possibili di riga e colonna possono essere 1 a 3.

5.se il turno sarà maggiore di 2 allora controlla subito l'input di X se ci sono combinazioni vincenti

fa questo controllando ogni combinazione e se la trova ritorna un numero che dipenderà da chi la fatta

8.si vedrà se si ha una situazione di fine o parità

se è così e la fine è ancora a 0 ovvero che non ha vinto ancora qualcuno perciò chiederà dove vuole posizionare la O all'altro utente, se ce, con lo stesso metodo della X chiamando un procedura che chiederà la posizione e la inserisce dentro la matrice se non c'è il secondo giocatore il programma sceglierà una posizione a caso, in

tutte e due i casi farà comunque un controllo se la O ha fatto combinazioni vincenti.

9.aumenterà il turno e ripulirà lo schermo, mostrando il campo.

10.controllo vincitore

arrivati alla fine c'è uno switch/case che vedrà se dopo la fine della partita perciò usciti dal do while il valore di fine, se sarà 0 significa che la partita è finita senza un vincitore se invece è 1 ha vinto la x ma se siamo in giocatore singolo allora avrà vinto l'utente, infine se la variabile fine è uguale a 2 ha vinto O se è giocatore singolo avrà vinto il programma facendo vedere "HAI PERSO".