

ANALISI TRIS

il programma inizierà con il chiedere il numero di giocatori perché in caso ci sia solo un giocatore il programma metterà le croci in modo random, dopo aver chiesto il numero di giocatori pulirà il campo inizializzando a spazi vuoti per poi stampare il campo di gioco e far scegliere all'utente con il segno X dove mettere il il segno.

Una volta fatto 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, proseguendo, il programma vedrà se il turno sarà meno di 4 ovvero che non si ha una situazione di fine o parità se è così e la fine e ancora a 0 ovvero che non ha vinto ancora qualcuno 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 programma ne sceglierà una posizione a caso, in tutte e due i casi farà comunque un controllo se la O ha fatto combinazioni vincenti.

infine aumenterà il turno e ripulirà lo schermo e rimostreterà il campo.

arrivando alla fine c'è uno switch/case che vedrà se dopo la fine della partita il valore di fine, se è 0 significa che la partita senza un vincitore se è 1 ha vinto la x e se è giocatore singolo allora ha vinto l'utente, infine se fine e uguale a 2 ha vinto O se e giocatore singolo avrà vinto il programma facendo vedere "HAI PERSO".