

Dec 06, 13 15:33

08-07-matrice-forza4.m

Page 1/1

```

% Creare una matrice M di dim 7x5 contenente 'o', 'r', 'b',
% matrice che rappresenta un momento di una partita di forza 4 in corso.

% Chiedere ai due giocatori, finch  uno di questi non inserisce la lettera 'q'
% (quit),
% di inserire la colonna (tra 1 e 7) dove intende inserire la propria pedina.

% Inserire la pedina nella colonna corretta e visualizzare a schermo la matrice
% M cos  ottenuta.

M = [
    'o'  'o'  'o'  'o'  'o';
    'o'  'o'  'o'  'b'  'o';
    'o'  'o'  'o'  'b'  'o';
    'r'  'b'  'r'  'b'  'r';
    'r'  'r'  'b'  'r'  'r';
    'b'  'b'  'b'  'r'  'r';
    'b'  'b'  'b'  'r'  'r';
];

colori = ['r', 'b'];

giocata = input('Premere "q" o invio per uscire, o un altro tasto per proseguire: ', 's')

% finch  non si preme il tasto 'q'
while giocata ~= 'q'
    % per ogni giocatore
    for c = colori
        % visualizza la situazione di gioco
        M

        % finch  non si sceglie una colonna corretta
        ok = 0;
        while ~ok
            % finch  non si inserisc un numero tra 1 e 7
            col = -1;
            while col < 1 | col > length(M(1, :))
                col = input(['giocatore ', c, '-colonna: ']);
            end

            % c'  almeno una posizione libera
            ok = sum(M(:, col) == 'o') > 0;
        end

        % ricerca della prima posizione libera
        top = max(find(M(:, col) == 'o'));

        % inserimento pedina del colore del giocatore
        M(top, col) = c;
    end

    giocata = input('Premere "q" per uscire, o un altro tasto per proseguire: ', 's')
end

```