ГИМНАЗИЈА У ЋУПРИЈИ



ПРОЈЕКТНИ ЗАДАТАК ИЗ ПРОГРАМИРАЊА

****

**ИКС-ОКС**

Професор Ученик

Далибор Рајковић Софија Вељковић 1/4

Ћуприја, јун 2022.

# OПИС ПРОЈЕКТНОГ ЗАДАТКА

Икс окс је стара друштвена игра за два играча. Игра се на табли димензија 3х3. На почетку се бира ко ће да користи симбол икс (Х), а ко окс (О). Играч који игра први треба да стави свој симбол у једно од слободних поља у табли, а затим то исто ради други играч и тако наизменично. Побеђује онај играч који има своја три симбола поређана дијагонално, хоризонтално или вертикално.

У мом пројекту постоје 3 опције за игру:

1.Играч против играча

2.Компјутер против играча (Лако)

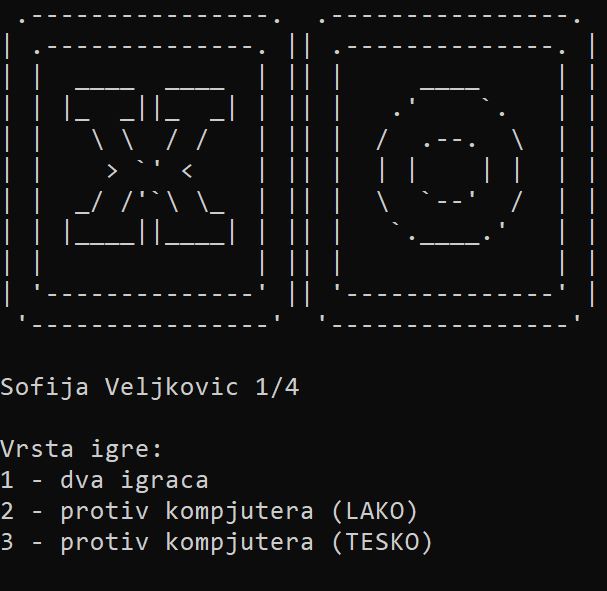
3.Компјутер против играча (Тешко)

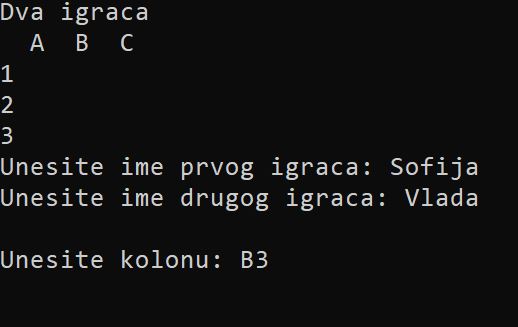
Врсте су означене са 1,2 и 3, а колоне са А,Б и Ц.

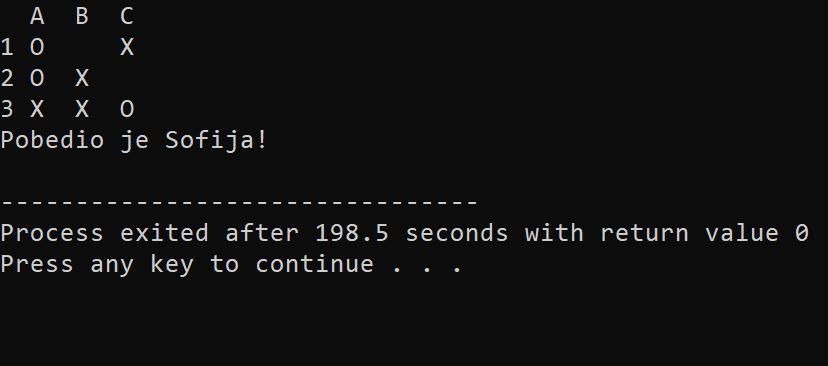
1. Играчи уносе своје имена и крећу игру. Први играч уноси своје поље тако што прво унесе колону, па онда врсту (нпр: Б, ентер, 2, ентер), а може и заједно (Б2 ентер). Ако назив поља не постоји, програм избаци поруку да је унос погрешан и враћа корисника да поново унесе исправно поље (нпр. Б4, Д3, Ц5...).Када корисник унесе исправно поље, на то поље се уноси Х. Након тога исти поступак иде и за другог корисника. Све се понавља док један од корисника не победи или док се не попуне сва поља, тј. Буде нерешено.
2. На почетку корисник уноси своје име и он први уноси поља. Након њега, компјутер насумично бира поље на којем ће да стави свој симбол. Као и у првом случају, игра се завршава када један од играча победи или буде нерешено.
3. Корисник уноси своје име, а компјутер игра први. У овом моду је немогуће победити компјутер.

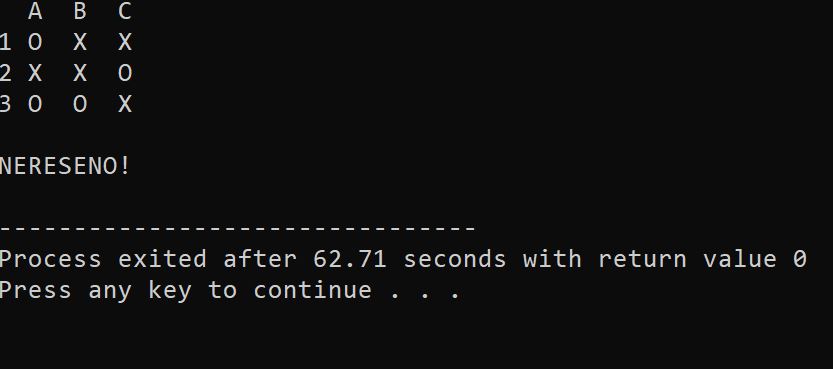
**Линк до гитхаб репозиторијума:**

[**https://github.com/sofijaveljkovicc/Iks-Oks/blob/main/xo.cpp**](https://github.com/sofijaveljkovicc/Iks-Oks/blob/main/xo.cpp)

****

****

****

****