Stanje igre je predstavljeno na sledeci nacin:

**‘( (tabla) “igracNaPotezu” (brojStekovaX brojStekovaO) velicinaTable )**

Tabla je implementirana kao lista koja sadrzi liste koje predstavljaju redove. Svaki red sadrzi listu polja.

**Opisi funkcija**

1. **praviTablu**—vraca tablu za igranje zadate velicine.
2. **napuniTablu—**postavlja odgovarajuci broj zetona na tablu.
3. **inicijalnoStanje**—generise pocetno stanje.
4. **proveriCiljnoStanje**—provera da li imamo pobednika.
5. **zetoniNaTabli**—vraca polja koja sadrze zetone (pomocna fja kod provere validnosti poteza).
6. **rastojanje** – vraca broj koraka izmedju dva polja na tabli (pomocna fja kod provere validnosti poteza).
7. **meniNajblizi**—vraca polje sa zetonima koje je najblize prosledjenom polju (ili vise ukoliko ih ima, pomocna fja kod provere validnosti poteza).
8. **daLiSePriblizavaNajblizem**—provera da li se prilikom odigravanja poteza priblizivamo najblizem polju koje sadrzi zetone (pomocna fja kod provere validnosti poteza).
9. **crtajMatricu**—generise interfejs na osnovu trenutnog stanja.