

### 3x3-as Amőba, másnéven Tic Tac Toe

Amikor először kezünkbe vettük a feladatot, rögtön az amőba jutott eszünkbe. Az egyszerű és szinte mindenki által ismert játék, melynek neve mindenkiben emlékeket ébreszt. Ezért választottuk mi is ezt. Az amőba, angol nevén tic tac toe, végig kísért minket az általános iskola kevésbé érdekes vagy kedvelt óráin, és gimnáziumba is elhoztuk magunkkal egy-két tanórára.

A játék két résztvevőből áll, az egyik játékos a körrel (O), míg a másik az 'X'-el játszik. Az eredeti játékban 3x3, tehát 9 négyzeten zajlik a meccs. A játék a következőképpen megy végbe: először az egyik játékos a saját jelét az egyik üres dobozba helyezi. Utána a másik résztvevő ugyanezt megteszi, de abba a négyzetbe már nem rakhatja a jelét, ahol az előző szereplőé lett elhelyezve. A játékosok egymás után következnek. A célja mindenkinek, hogy a saját szimbólumát soronként, oszloponként vagy átlósan elhelyezze úgy, hogy mind a három négyzetben ugyanaz a jel szerepeljen. A játéknak akkor van vége, amikor az egyik résztvevőnek összegyűlik 3 jele egymás mellett egy sorban, átlóban vagy oszlopban, vagy ha az összes doboz ki lett töltve, akár anélkül, hogy bárki nyerne.

A játékot elindítva a program kiírja melyik játékos következik épp, ezzel megkezdve a meccset. A 3x3-as pályát itt 9 négyzet helyett 9 vonal alkotja, a meccs elindításakor csak ez látszik. A soron következő résztvevőnek meg kell adnia a sor és az oszlopszámot, ahová a jelét szeretné tenni. Ehhez csak egy be kell írnia a két számot egy szóközzel elválasztva, majd egy enter nyomnia. Ha esetleg meggondolná a játékos magát a jelének elhelyezését illetően, az enter használata előtt nyugodtan megváltoztathatja az előzőleg begépelte számokat. Miután az egyik fél lépett, a másik következik. Ezt a program is rögtön megjeleníti, valamint rögzíti az előző játékos által megadott helyre az illető jelét. Ilyenkor a program a kívánt pozíción lévő vonalat a résztvevő jelére változtatja. Az ellenfélnek ugyanígy meg kell adnia egy sor- és egy oszlopszámot, amely még szabad, és így tovább. A program engedi, hogy egy a már másik játékos által foglalt pozíciónak a koordinátáit írjuk be, ezért fokozottan oda kell figyelni, hogy csak a szabad helyekre tegyük a jelünket. Ez a folyamat ismétlődik meg egészen a játék befejeztéig, melynek két

végkimenetele lehet. Az egyik ilyen lehetséges befejezés, hogy a játékosok közül valamelyiknek összegyűlik 3 jele egy irányba, és ezzel megnyeri a mérkőzést. Ekkor a program kiírja a győztes résztvevőt, és megjeleníti a végső álláspontot. A másik végződés akkor következik be, ha mind a 9 helyre raktak már a meccsezők jelet, és mégsem gyűlt össze egyiküknek sem a 3 jel egy sorban, átlóban vagy oszlopban. Ez esetben a program Úgyszintén megjeleníti a végső állást, most viszont az írja ki, hogy döntetlen. Így ér véget a játék. Ha újat menetet szeretnénk elindítani, szimplán a kis lejátszás gombra kell kattintanunk a jobb felső sarokban, ezzel a program újra elindul.

Bár a program eltér az eredeti játék kinézetétől, teljesíti az összes kritériumot, ami egy szórakoztató meccshez szükséges. Az ember sosem gondolná, hogy egy alapvetően papíron játszott játék egy számítógépes programba is átvihető. Pont úgy, mint az online társasjátékok és sakk az amőbára is számtalan megvalósítást láttunk már az interneten. Érdekes volt közelebbről is megismerkedni egy ilyen program létrehozásával és működésével. Bár a beadandó feladta nekünk a leckét, mégis úgy érezzük minden perc, amit vele foglalkoztunk hasznos volt. Egy olyan világgal ismerkedtünk meg bővebben, ami mindenki számára értékes lehet.