# VI - I faza projekta

### Globalne promenljive

1. tabla - cuva trenutno stanje igre (ugnjezdene liste, najnizi nivo predstavlja stubove, nivo iznad cuva stubove u jednoj koloni, najvisi nivo cuva kolone)
2. dim - dimenzije table (4 ili 6)
3. isFirstPlayer - informacija ko igra prvi
4. isTwoPlayers - informacija da li je igrac-igrac ili igrac-BOT
5. movesToGo - broj poteza ostalih do zavrsetka igre ( koristi se za proveru da li je igra gotova)
6. nowPlaying - cuva X ili O, u zavisnosti od toga ko je trenutno na poezu

### Funkcije

1. pravilistu - pravi listu od 4 ili 6 “-” elemenata. Sluzi kao pomocna f-ja za pravimatricu.
2. pravimatricu - pravi listu listi (matricu) od 4 ili 6 “-” elemenata zvanjem f-je pravilistu. Sluzi kao pomocna f-ja za pravi3Dmatricu.
3. pravi3Dmatricu – pravi tablu igre (trodimenzionalnu matricu) od 4 ili 6 elemenata zvanjem f-je pravimatricu
4. drawFirstLine - stampa prvu/poslednju liniju (brojeve vrsta/kolona) u zavisnosti od parametra n (4/6)
5. drawTable(lista,n) - stampa trenutno stanje igre koje se nalazi u parametru “lista”, zavisno od parametra n(4/6)
6. dodaj(el lista) - dodaje element u listu(stub), na prvo slobodno mesto (oznaceno simbolom -), ako je lista ne sadrzi element ”-” vraca NIL
7. odigrajpotez – funkcija koja nalazi odredjenu listu listi (matricu) na osnovu zadatog indexa i prosledjuje je funkciji postavikolona koja dalje trazi odredjeni stub na osnovu drugog indexa
8. postavikolona – sluzi kao pomocna funkcija za odigrajpotez funkciju. Sluzi da pronadje odgovarajuci stub u listi stubova i nad njim pozove funkciju dodaj za dodavanje elemenata “x” ili “o”.
9. odigraj – funkcija koa proverava da li znak “-” postoji u stubu na odredjenim koordinatama. Ako postoji poziva se funkcija odigrajpotez, u suprotnom vraca nil.
10. humanPlay - proverava kraj igre, dozvoljava unos poteza u formatu “red kolona”, iscrtava tablu sa novim stanjem, zove funkciju botPlay
11. botPlay - dozvoljava botu ili drugom igracu da odigraju potez u zavisnosti od “isTwoPlayers”, radi sve kao i funkcija humanPlay osium sto na kraju zove humanPlay
12. checkForWinner - trenutno ispisuje “checking for winner” i zavrsava rad programa
13. gameInit - poziva se na pocetku, inicijalizuje igru. Dozvoljava unos svih parametara i podesavanja igre i cuva ih u globalne promenljive (dimenzije table, dva igraca?, ko igra prvi). inicijalizuje tablu, i zove humanPlay ili botPlay u zavisnosti od izbora.