

### Faze izvršenja u trećem zadatku projekta Domineering:

1. Odabir dimenzija table - korisnik unosi željene dimenzije, nakon čega se u terminali iscrtava prazna tabla(slika 1.), koja je realizovana kao matrica sa blanko znacima;
2. Odabir protivnika – korisnik bira da li će igrati protiv računara ili čoveka unosom “R” za računar ili “C” za čoveka
3. Ko igra prvi – korisnik unosi ko će igrati prvi, odnosno ko će biti igrač X (slika 2.)
4. Odigravanje poteza računara – poziva se funkcija igranj() koja na osnovu prosleđenih parametara za izbor režim igre poziva funkcije za odigravanje poteza. U ovom slučaju poziva se funkcija igracVsRacunar() koja za odigravanje poteza računara koristi minmax algoritam implementiran u funkciji minimax(). Nakon toga sledi korak 5. (slika 2.)
5. Odigravanje poteza čovek - poziva se funkcija igranj() koja na osnovu prosleđenih parametara za izbor režim igre poziva funkcije za odigravanje poteza. U ovom slučaju poziva se funkcija igracevPotez(). Ako je protivnik računar ide se na korak 4. , u suprotnom, protivnik je čovek i ponavlja se korak 5. sve dok se ne proglasi pobednik. (slika 3.)
6. Kraj igre – nakon svakog poteza se proverava da li je došlo do kraja igre funkcijom kraj()
7. Pobednik – korisnik koji je poslednji odigrao potez tako da na tabli nema više slobodnih mesta za protivnika je pobednik (slika 4.)

Slika 1.

```
Unesite broj vrsta:8
Unesite broj kolona:8
  A B C D E F G H
  = = = = = = = =
8|| | | | | | | ||8
  - - - - - - - -
7|| | | | | | | ||7
  - - - - - - - -
6|| | | | | | | ||6
  - - - - - - - -
5|| | | | | | | ||5
  - - - - - - - -
4|| | | | | | | ||4
  - - - - - - - -
3|| | | | | | | ||3
  - - - - - - - -
2|| | | | | | | ||2
  - - - - - - - -
1|| | | | | | | ||1
  = = = = = = = =
  A B C D E F G H
```

Slika 2.

```
Igrate protiv racunara ili coveka? R - racunar, C - covek R
Ko igra prvi: R - racunar, C - covek R
Racunar je igrac X:
Na potezu X:
  A B C D E F G H
  = = = = = = = =
8|| |X| | | | | ||8
  - - - - - - - -
7|| |X| | | | | ||7
  - - - - - - - -
6|| | | | | | | ||6
  - - - - - - - -
5|| | | | | | | ||5
  - - - - - - - -
4|| | | | | | | ||4
  - - - - - - - -
3|| | | | | | | ||3
  - - - - - - - -
2|| | | | | | | ||2
  - - - - - - - -
1|| | | | | | | ||1
  = = = = = = = =
  A B C D E F G H
```

Slika 3.

```

Na potezu O:
Unesite u kojoj vrsti je potez:7
Unesite u kojoj koloni je potez:d
Validan potez
  A B C D E F G H
  = = = = = = = =
8|| |X| | | | | ||8
  - - - - - - - -
7|| |X| |O|O| | | ||7
  - - - - - - - -
6|| | | | | | | ||6
  - - - - - - - -
5|| | | | | | | ||5
  - - - - - - - -
4|| | | | | | | ||4
  - - - - - - - -
3|| | | | | | | ||3
  - - - - - - - -
2|| | | | | | | ||2
  - - - - - - - -
1|| | | | | | | ||1
  = = = = = = = =
  A B C D E F G H

```

Slika 4.

```

Na potezu O:
Unesite u kojoj vrsti je potez:8
Unesite u kojoj koloni je potez:c
Validan potez
  A B C D E F G H
  = = = = = = = =
8||X|X|O|O|O|O|X| ||8
  - - - - - - - -
7||X|X| |O|O| |X| ||7
  - - - - - - - -
6||O|O| |X|X|X|O|O|6
  - - - - - - - -
5|| |O|O|X|X|X|O|O|5
  - - - - - - - -
4|| |X|O|O|X|X| |X|4
  - - - - - - - -
3|| |X|O|O|X|X|X|X|3
  - - - - - - - -
2||O|O| |X|O|O|X|X|2
  - - - - - - - -
1||O|O| |X|O|O| |X|1
  = = = = = = = =
  A B C D E F G H
Na potezu X:
  A B C D E F G H
  = = = = = = = =
8||X|X|O|O|O|O|X|X|8
  - - - - - - - -
7||X|X| |O|O| |X|X|7
  - - - - - - - -
6||O|O| |X|X|X|O|O|6
  - - - - - - - -
5|| |O|O|X|X|X|O|O|5
  - - - - - - - -
4|| |X|O|O|X|X| |X|4
  - - - - - - - -
3|| |X|O|O|X|X|X|X|3
  - - - - - - - -
2||O|O| |X|O|O|X|X|2
  - - - - - - - -
1||O|O| |X|O|O| |X|1
  = = = = = = = =
  A B C D E F G H
Pobednik X

```