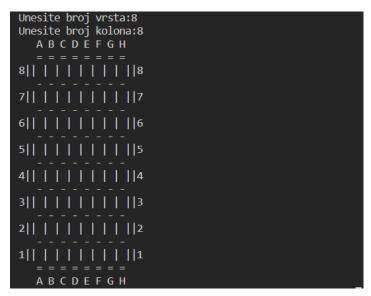
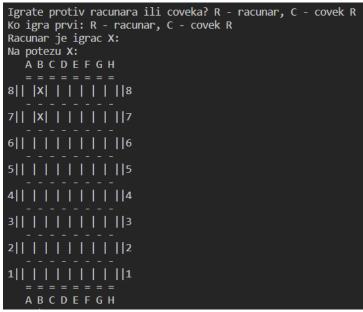
Faze izvršenja u trećem zadatku projekta Domineering:

- 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 igraj() 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 igraj() koja na osnovu prosleđenih parametara za izbor režim igre poziva funkcije za odigravanje poteza. U ovom slucaju 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. Slika 2.





Slika 3.

```
Na potezu 0:
Unesite u kojoj vrsti je potez:8
Unesite u kojoj koloni je potez:c
Validan potez
   ABCDEFGH
8||x|x|o|o|o|o|x| ||8
7||X|X|||0|0|||X||||7
6||0|0| |x|x|x|0|0||6
5|| |0|0|x|x|x|0|0||5
4|| |x|0|0|x|x| |x||4
3|| |x|0|0|x|x|x|x||3
2||0|0| |x|0|0|x|x||2
1||0|0| |X|0|0| |X||1
   = = = = = = =
   ABCDEFGH
Na potezu X:
   ABCDEFGH
8||x|x|0|0|0|x|x||8
7||X|X| |0|0| |X|X||7
6||0|0| |x|x|x|0|0||6
5|| |0|0|x|x|x|0|0||5
4|| |x|0|0|x|x| |x||4
3|| |x|0|0|x|x|x|x||3
2||0|0| |x|0|0|x|x||2
1||0|0| |X|0|0| |X||1
   ABCDEFGH
Pobednik X
```