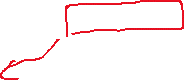
# Štiri v vrsto

Moj načrt je, da bi naredil igro štiri v vrsto. Igra bi imela število zmag rdečega in modrega igralca. Ta rezultat se lahko po potrebi izbriše ( postavi na 0) z uporabo gumba. Imeli bi tudi gumb, ki zapre samo igro.

Med samo igro se nad poljem velikosti vsaj 10x10(velikost mreže se lahko nastavi)[mxn] izpisuje, kateri igralec je na potezi.

Slika, ki vsebuje besede besedilo, diagram, rokopis, grafični prikaz

Opis je samodejno ustvarjen



V mrežo bomo torej postavljali žetone modre in rdeče barve s kliki na mrežo.

Da igralec zmaga mora zmagati min(m/2,n/2)-1 krat, kjer sta m in n dimenziji polja. V primeru, da se polje napolni zmaga tisti, ki ima na polju več žetonov svoje barve. Sicer izgubita oba.

Vsak igralec ima na volji min(m,n)-2 zidov, ki jih lahko postavi kamorkoli na polje(na katerikoli žeton in prazna polja).

Ko igralec poveže 4 svoje žetone iz teh 4rih žetonov nastane zid. Igralec porabi eno potezo za povezovanje 4ri v vrsto.

V primeru ko igralec stisne nasprotnikove igralca »v kot« torej med stene in da v tem kotu ni nobenega prostega polja. Se vsi žetoni predajo igralcu, ki je ostale stisnil v kot.

Slika, ki vsebuje besede besedilo, rokopis, vrstica, pisava

Opis je samodejno ustvarjen

V primeru ko je žeton obdan na 4rih straneh z steno ali sovražnikovim žetonom se preda sovražniku, ki ga je obdal. Vendar če je v okolici žetona 1no polje v vse smeri tudi diagonala kakšen žeton on obdanega igralca se žeton ne preda.

Slika, ki vsebuje besede besedilo, diagram, posnetek zaslona, vrstica

Opis je samodejno ustvarjen

Slika, ki vsebuje besede besedilo, vrstica, številka, diagram

Opis je samodejno ustvarjen