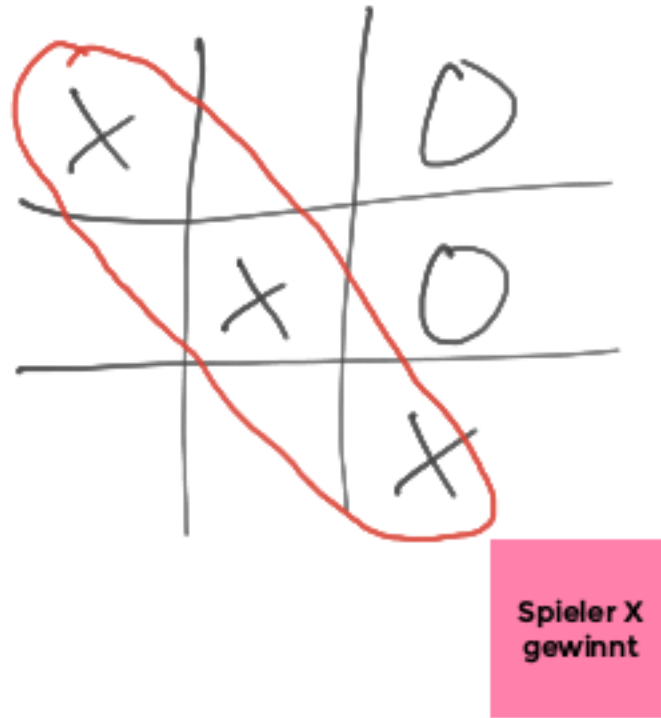


# Tic Tac Toe



Gespielt wird auf einem 3x3  
Felder großen Spielfeld

Es gibt zwei Spieler: X und O

Die Spieler machen  
abwechselnd Spielzüge

Jeder Spieler muss auf ein  
freies Feld setzen

Ziel: Eine Zeile, Spalte oder  
Diagonale mit dem eigenen  
Symbol voll bekommen.

# Tic Tac Toe

Gespielt wird auf einem 3x3  
Felder großen Spielfeld

Wie stellen  
wir das  
Spielfeld dar?

Was für eine  
Datenstruktur  
brauchen wir?

2D-Liste

aus  
Strings

Leerzeichen,  
'X' oder 'O'



Spieler X  
gewinnt

Es gibt zwei Spieler: X und O

Die Spieler machen  
abwechselnd Spielzüge

Funktion  
gebraucht, die  
die Eingaben  
abfragt /  
liefert.

Funktion, die  
Spielzüge auf  
dem Feld  
einträgt ('X'  
oder 'O')

Jeder Spieler muss auf ein  
freies Feld setzen

Funktion  
gebraucht, die  
prüft, ob ein  
Spielzug  
erlaubt ist.

Ziel: Eine Zeile, Spalte oder  
Diagonale mit dem eigenen  
Symbol voll bekommen.

Funktion  
gebraucht, die  
prüft, ob ein  
Spieler  
gewonnen  
hat.

Funktion  
gebraucht, die  
prüft, ob das  
Spiel noch  
läuft

... ob es  
unentschieden  
endet

... ob in  
einer Zeile  
drei mal  
'X' steht.

... ob in  
einer Zeile  
drei mal  
'O' steht.

... ob das  
Spielfeld  
voll ist.

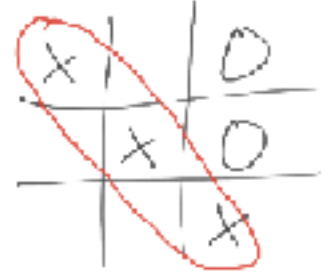
# Tic Tac Toe

Spielfeld

2D-Liste

aus  
Strings

Leerzeichen,  
'X' oder 'O'



Funktionen:

Prüfen, ob in  
einer Zeile  
drei mal 'X'  
steht.

Prüfen, ob in  
einer Zeile  
drei mal 'O'  
steht.

Prüfen, ob in  
einer Spalte  
drei mal 'X'  
steht.

Prüfen, ob in  
einer Spalte  
drei mal 'O'  
steht.

Prüfen, ob in  
einer Zeile ein  
bestimmtes  
Zeichen drei  
mal steht.

Prüfen, ob in  
einer Spalte  
ein  
bestimmtes  
Zeichen drei  
mal steht.

Prüfen, ob in  
einer Liste ein  
bestimmtes  
Zeichen drei  
mal steht.

Eine Zeile  
oder Spalte  
oder  
Diagonale des  
Feldes als  
Liste liefern.

... ob das  
Spielfeld  
voll ist.

... ob jede  
Zeile voll  
ist.

... ob eine  
bestimmte  
Zeile kein  
Leerzeichen  
mehr enthält.

... ob eine Liste  
ein  
bestimmtes  
Zeichen nicht  
mehr enthält.

