



Rechnernetze

4. Übung

Aufgabe (Tic-Tac-Toe-Spiel)

Dieses Programm wird ausnahmsweise *kein* Netzwerk-Programm. Wir werden später ein Netzwerk-Programm daraus erzeugen. Beim Tic-Tac-Toe Spiel setzen zwei Spieler mit Zeichen O und X abwechselnd ihr Zeichen in ein 3×3 Schema. Wer zuerst drei eigene Zeichen in einer Zeile, Spalte oder Diagonale hat, hat gewonnen.
Beispiel:

	O	X
O	X	X
X		O

Spieler X hat gewonnen.

Ihr Programm soll abwechselnd die Eingaben der Spieler X und O von der Tastatur lesen, wobei das zu setzende Feld nach folgendem Schema eingegeben wird:

0	1	2
3	4	5
6	7	8

Das Programm soll nach jedem Zug die Gültigkeit prüfen (gültige Zahl, Feld unbesetzt) und feststellen, ob jemand gewonnen hat. Nach jedem Zug soll das Spielfeld ausgegeben werden.

Später werden die Spieler an zwei Rechnern sitzen, beide werden das Spielfeld vor sich haben und die Eingabe des Gegners wird über das Netzwerk gesendet. D.h. Sie sollten schon jetzt die Eingabe des Zuges in einer Funktion behandeln, welche später durch eine Funktion ersetzt wird, die die Netzwerkbehandlung durchführt..