



AUFGABENBLATT ZUR ÜBUNG 2

Rückfragen an: Jörn Fischer, j.fischer@hs-mannheim.de

AUFGABE 1

Ziel ist es ein Programm zu entwickeln, welches ein TIC TAC TOE Spiel implementiert. Informationen über das Spiel finden Sie auf der Seite: http://de.wikipedia.org/wiki/Tic_Tac_Toe Implementieren Sie zunächst eine Methode, die das Spielfeld ausgibt:

```
[X] [ ] [ ]  
[ ] [O] [O]  
[ ] [ ] [X]
```

AUFGABE 2

Nun soll eine Methode implementiert werden, welche zufällig ein Kreuz (x) auf einen freien Platz des 3x3 Feldes setzt. Eine weitere Methode soll die Eingabe eines menschlichen Zuges einlesen. Sorgen Sie dafür, dass Fehleingaben erkannt und verhindert werden.

AUFGABE 3

Nach jedem Zug soll getestet werden, ob eine Reihe, Spalte oder eine der Diagonalen 3 Kreuze oder 3 Kreise beinhaltet. Ist das der Fall, so wird der Gewinner preisgegeben. Sind alle Felder belegt und niemand hat gewonnen, so wird „Unentschieden!“ ausgegeben.

LERNZIELE

Methoden, Arrays, Ein- Ausgabe