

2. Praktikum

Jörn Loviscach

Versionsstand: 6. Dezember 2012, 17:55



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Germany License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

In diesem Praktikum soll ein Tic-Tac-Toe-Spielautomat programmiert werden.

Es gibt die bekannte Funktionsbibliothek aus `display_joystick.c` und `display_joystick.h` und obendrein schon Teile der Lösung: Die Dateien `main.c` und `tictactoe.h` sind bereits fertig. Nur in `tictactoe.c` sind noch Lücken zu füllen.

Verstehen Sie die Aufgabe jeder der Funktionen. Schreiben Sie die Funktion `checkForWin`, die überprüft, ob jemand gewonnen hat. Denken Sie sich eine Spielstrategie für den Computer aus und schreiben Sie die in die bisher noch leere Funktion `makeMove`.