

Beispiel 1: TTT- Tic Tac Toe (24 Punkte)

Implementieren Sie ein Tic-Tac-Toe Programm in einer 3x3-Matrix, das ein Spieler gegen den Computer spielen kann. Ein Zufallsgenerator legt fest, ob der Computer ('o') oder der menschliche Spieler ('x') beginnt. Bestimmen Sie die Züge des Computers, indem sie für jeden möglichen Zug die Folgezüge berechnen und den besten auswählen (ein Zug, der entweder einen späteren Gewinn des Spiels erzwingt oder zumindest keinen Gewinnzug des Gegners ermöglicht).

Geben Sie das Spielfeld und die jeweils getätigten Züge aus und geben Sie bei Ende des Spiels eine dem Spielverlauf entsprechende Meldung aus.

Standards:

Es gelten die üblichen Standards.

Abgabe: bis 4.4. 23:59 Uhr elektronisch (*Verzeichnis uebung1 einrichten!*) und am 5.4. zu Beginn des Praktikums auf Papier (Listing der Quelldateien).