

## Aufgabe 5 – (OOP Teil 2 von TIC TAC TOE)

Es sollte das bekannte Spiel **TIC TAC TOE** als Python-Programm erstellt werden. Anders als im HWS 2020 sollte diesmal das Spiel **Objekt-orientiert programmiert (=OOP)** werden. Zunächst haben wir für die **Klasse Spielfeld** die **spielfeld\_anzeigen()** – Methode (=Funktion) und eine Liste programmiert:

```
lsp=[" ", "1", "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "9"]
```



Für die **Klasse Spieler** werden wir nun im nächsten Schritt eine **spieler\_eingabe()** - Methode programmieren. Diese soll bei der Eingabe einer Ziffer von 1 bis 9 für **Spieler 1** „X“ und für **Spieler 2** „O“ an der entsprechenden Position in der Liste **lsp** gespeichert werden.

Selbstverständlich soll die Eingabe vom Spieler geprüft werden:

- a.) nur Ziffern 1 bis 9 dürfen eingegeben werden
- b.) die Position im Spielfeld nicht belegt

ansonsten soll der Spieler die Eingabe wiederholen dürfen.

Wir werden bei der nächsten Aufgabe die zwei weiteren Methoden **spiel\_gewonnen()** und **spiel\_unentschieden()** – daher konzentrieren wir uns nur auf die Eingabe vom Spieler.

### Hinweis:

Das Spielfeld hat genau 9 Positionen. Der Spieler 1 startet immer mit der Eingabe und beendet ebenfalls das Spiel nach 9 Spielzügen (bei unentschieden). Bei Spielzug ungerade = Spieler 1, bei Spielzug gerade = Spieler 2.