

PPJ - Podstawy Programowania w Java, gr. 116 i 126
SPOTKANIE 17

Zadanie 1, max 2 punkty

Przemien metody putX() oraz putO() aby nic nie zwracaly (void) zas w momencie niemozliwosci postawienia kolka albo krzyzyka w danym polu (pole zajete lub obecnie jest kolej innego znaku) niech wyrzuci wyjatek.

Niech putX() wyrzuca wyjatek kontrolowany, a putO() wyjatek niekontrolowany.

Kazdy z wyjatkow musi miec oczywiscie odpowiedni komunikat, np.:

- "Pole X,Y jest juz zajete."
- "Obecnie jest kolej na znak X." / "Obecnie jest kolej na znak O."
- "Plansza jest juz zapelniona."
- "Postawiles znak poza plansza." <-- np.: (-1,-1) lub (1000,1000)

(koniecznie zadbaj o te komunikaty gdyz w przyszosci odpowiednio sparametryzujemy te wyjatki)

Nastepnie wroc do miejsca gdzie wywoływalas/wywoływales ta metode i rozpatywalas/rozpatrywales jej zwrot. Przemien to na sekcje try-catch. Komunikat przelapany wyjatku wypisuj na konsoli aby uzytkownik (gracz) wiedzial co poszlo nie tak. Wczytuj od niego dane dopoki z sukcesem nie postawi swojego znaku (pamietaj takze, ze plansza moze sie zapelnic i putX() oraz putO() powinny wyrzucac takze wyjatki).