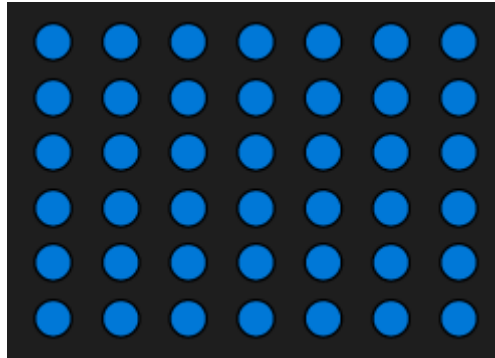


## Domaći zadatak 2

### Poveži 4

Potrebno je realizovati aplikaciju u kojoj dva igrača igraju igru „Poveži 4“. Na početku igre imamo praznu tablu dimenzija 6x7.



Prvi igrač ima žeton zelene, a drugi crvene boje. Igrači treba naizmenično da ubacuju žetone tako što biraju u koju kolonu će ga ubaciti, a on se postavlja na poslednje slobodno mesto. Kako bi igrač pobedio, potrebno je da horizontalno ili vertikalno poveže četiri žetona.




Prvi igrač je korisnik, i on na konzolu upisuje broj kolone u koju želi da ubaci žeton, dok je drugi igrač računar, koji na nasumičan način bira kolonu.


Ako korisnik pokuša da ubaci žeton u kolonu koja je već puna, ispisuje se poruka „Kolona je puna, izaberite drugu kolonu“.


Kraj igre određuje računar, koji sam treba da shvati kad je jedan od igrača povezao četiri žetona.

U tekstualnoj datoteci potrebno je upisati svaki potez koji je napravljen tokom igre (boja igrača i kolona koju je odabrao) kao. Dodatno, na kraju partije, potrebno je upisati ko je pobednik partije (zeleni ili crveni igrač)

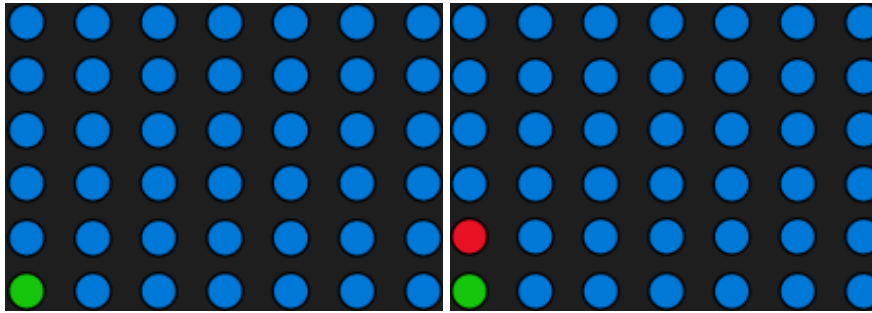
Ispis žetona i praznih mesta u konzoli se ostvaruje korišćenjem UTF standarda i to:

Prazno - chr(0x1F535) - 

Crveni žeton - chr(0x1F534) - 

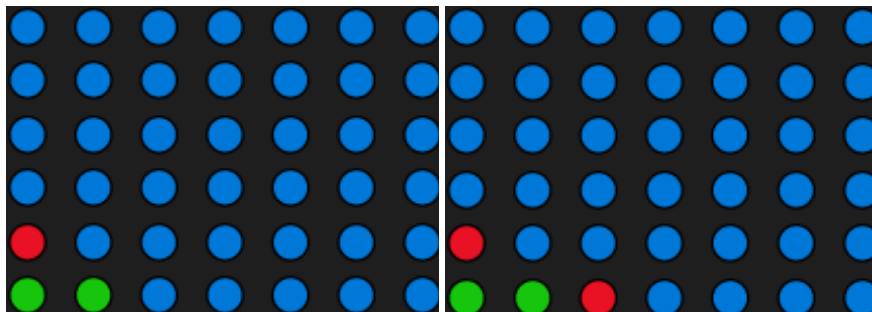
Zeleni žeton - chr(0x1F7E2) - 

Primer uspešno završene igre:



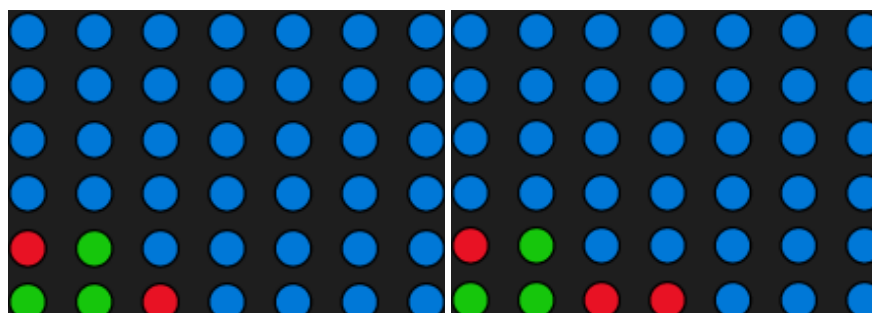
Zeleni:0

Crveni:0



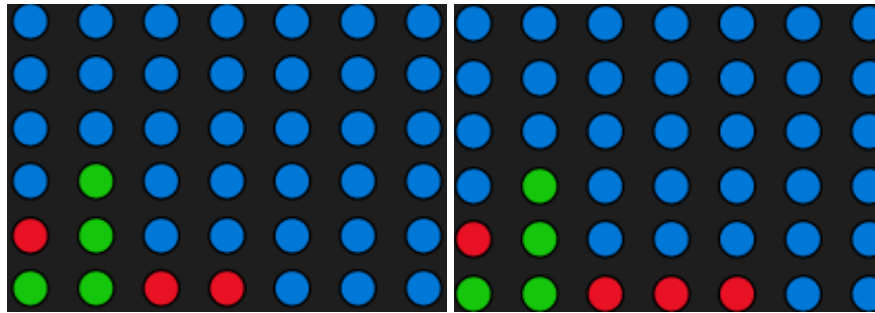
Zeleni:1

Crveni:2



Zeleni:1

Crveni:3



Zeleni:1

Crveni:4



Zeleni: 1

Primer datoteke odigrani\_potezi.txt za primer iznad:

Zeleni: kolona 0

Crveni: kolona 0

Zeleni: kolona 1

Crveni: kolona 2

Zeleni: kolona 1

Crveni: kolona 3

Zeleni: kolona 1

Crveni: kolona 4

Zeleni: kolona 1

Pobednik: zeleni

Rok za predaju domaćeg rada: 01.04.2021. u 08:30.

**Domaći zadaci koji ne budu poslani na vreme neće biti pregledani.**

Urađen domaći (.py file) poslati na milansas@uns.ac.rs i **OBAVEZNO** napisati ime, prezime i broj indeksa.