

2. In dem Fall, dass der Gegner (Benutzer) bereits zwei Einsen einer **noch möglichen** Dreierreihe hat, soll durch Setzen einer 2 zumindest eine der möglichen Dreierreihen des Gegners vereitelt werden

Ihr Programm soll nach jedem Zug prüfen, ob eine Runde bereits entschieden ist und das Ende einer Runde mit einer entsprechenden Meldung feststellen, z.B.:

„Dreierreihe in Spalte 2 für den Computer“

„Dreierreihe in der Hauptdiagonale für dich“

„Unentschieden“.

Es soll stets der aktuelle Spielstand und das aktuelle Array angezeigt werden.

Mit einem STOP-Button wird das Spiel beendet.

Erzeugen Sie geeignete SubVIs zur Erkennung relevanter Spielsituationen, so dass Ihr Programm übersichtlich bleibt.