

```
1  /* 상수 선언 */
2  #define BOARD_SIZE 8
3
4  struct stone_tag {
5      int o; /* 0 돌의 개수 */
6      int x; /* X 돌의 개수 */
7      int n; /* . 돌의 개수 */
8  } ; /* 돌의 개수 */
9
10 struct position_tag {
11     int row;
12     int col;
13 } ;
14
15 typedef struct position_tag POSITION;
16 typedef struct stone_tag STONE;
17
18 /* 함수 선언 */
19 void draw_board(); /* 모델로 board 그리기 */
20 void init_board(); /* 보드 초기화 */
21 int update_board(POSITION); /* 새 입력좌표를 이용하여 board 갱신 */
22 void count_stone(); /* 돌 종류별로 개수 확인 */
23 POSITION get_new_pos(); /* 새 좌표값 입력 */
24 int check_stop_condition(); /* 종료 조건 검사 */
25 void change_turn(); /* Player 변경 */
26 int check_if_possible_position(int , int); /* 돌을 둘 수 있는 자리인지 확인 */
27 int check_pass_condition(void); /* PASS 상황 검사 */
28 int check_pass_condition(void);
29 void output_game_result(void);
30
```