

5. לפניך קטע תכנית, הכתוב בפסקל וב- C, ומערך game בגודל 3x3 המכיל תווים.

פסקל

```
m := 0;
for i := 1 to 3 do
    if game[i,i] = 'x'
        then m := m+1;
writeln (m);
```

C

```
m = 0;
for (i=0; i<3; i++)
    if (game[i][i] == 'x')
        m = m+1;
printf ("%d",m);
```

המערך game:

X	O	X
O	X	O
O	X	X

א. (i) עקוב בעזרת טבלת מעקב אחר קטע התכנית עבור המערך game הנתון,

ורשום מה יהיה הפלט.

(ii) הסבר במשפט אחד מה מבצע קטע התכנית.

ב. הוראת התנאי בקטע התכנית הנתון הוחלפה בהוראה שלפניך:

פסקל

```
if game[2,i] = 'x'
    then m := m+1;
```

C

```
if (game[1][i] == 'x')
    m = m+1;
```

הסבר במשפט אחד מה יבצע קטע התכנית לאחר השינוי.

## פרק שני (30 נקודות)

ענה על שתיים מהשאלות 6-8 (לכל שאלה – 15 נקודות).