

.5. לפניך קטע תכנית, הכתוב בפס卡尔 וב- C, ומערך game בגודל 3×3 המכיל תווים.

פס卡尔

```
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);
```

X	O	X
O	X	O
O	X	X

המערך :game

א. (i) עקב 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:

פס卡尔

```
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).