

KÓŁKO I KRZYŻYK

Stwórz grę kółko i krzyżyk wykorzystując tablicę JEDNOWYMIAROWĄ do przechowywania danych (czyli tablica String, do której, w odpowiednie miejsce wpiszemy znak O lub X).

Gra powinna zawierać:

1. Historię gier (kto z kim grał, kto wygrał i czym grał – kółkiem czy krzyżykiem) zapisaną do pliku na serwerze.
2. Wylosowanie kto ma kółko a kto krzyżyk – po stronie serwera.
3. Aplikacja typu klient-serwer (na serwerze cała logika gry, do klienta wysyłamy tylko dane do tablicy jednowymiarowej)