

Programowanie II

Lista 5

Zadanie 1 (10/20 pkt.)

Zaproponuj komputerową wersję gry w kółko i krzyżyk (rozmiar 3x3). Gra powinna być w wersji dla 2 osób(10 pkt.) lub w formie rozgrywki z komputerem (20 pkt.) (o wyborze wersji decyduje użytkownik przy uruchomieniu). Oczywiście logika gry, funkcje interfejsowe itp. powinny trafić do odpowiednich plików.

Zadanie 2 (10 pkt.)

Zmodyfikuj grę Kółko i Krzyżyk z zadania poprzedniego, tak aby można było prowadzić rozgrywkę na planszy o wybranej przez gracza wielkości.