



# Piškôrky

Najprogramujte hru piškôrky objektovo a s použitím GUI

Program musí umožniť

1. Uložiť hru do súboru (kedykoľvek počas hry)
2. Načítať hru zo súboru
3. Pri vytváraní novej hry je možné zadať rozmery hracej plochy, počet zaškrtnutí, po ktorých je hráč víťaz, počet hráčov a značky, ktoré budú používať na označenia políčka.
4. Po každom zaškrtnutí sa zavolá funkcia, ktorá overí či nejaký z hráčov nemá dosiahnutí počet zaškrtnutí určených na začiatku (zaškrtnutia môžu byť do všetkých strán, aj diagonálne)

Na zobrazenie v GUI môžete použiť tabuľku. Oddel'te **vizuálny kód** od **logického** a od **kódu pracujúceho so súborom**.