

### **Zadanie 1 – Rysowanie wzoru w macierzy 7x7**

Napisz program, który tworzy macierz `char[7][7]` i:

- wypełnia wszystkie skrajne elementy \*
- ustawia 1 na przekątnych
- resztę miejsc zostawia jako . (kropka).

### **Zadanie 2 – Gra w kółko i krzyżyk**

1. Utwórz planszę `char[3][3]` wypełnioną pustymi polami (' ').
2. Gra odbywa się na zmianę: użytkownik 1 daje X, użytkownik 2 daje O.
3. Program po każdym ruchu sprawdza, czy ktoś wygrał (3 takie same znaki w rzędzie, kolumnie lub po przekątnej).
4. Jeśli plansza się wypełni i nikt nie wygrał → remis.