



**Wyższa Szkoła Bankowa  
w Poznaniu**

*Kierunek: Informatyka-  
niestacjonarne*

*Programowanie zaawansowane*

*Grupa: K26*

*Temat: Gra kółko i krzyżyk*

*Wykonujący ćwiczenie:*

*Wojciech Chojnacki*

*Marcin Blendowski*

**Funkcjonalność aplikacji:**

- możliwość rozpoczęcia nowej gry
- możliwość wyjścia z aplikacji
- wyświetlanie tablicy wyników
- po najechnaniu na jeden z "kafelków" pokazane jest który gracz ma teraz kolejkę (X lub O)
- możliwość zresetowania tablicy wyników
- wyświetla komunikat, który gracz wygrał rundę

**Cel Gry:**

**Kółko i krzyżyk** – gra strategiczna rozgrywana przez dwóch graczy, najczęściej na kartce papieru w kratkę. Gracze obejmują pola na przemian dążąc do objęcia trzech pól w jednej linii, przy jednoczesnym uniemożliwieniu tego samego przeciwnikowi. Pole może być objęte przez jednego gracza i nie zmienia swego właściciela przez cały przebieg gry. W najbardziej popularnej w Polsce wersji gra odbywa się na polu o wymiarach 3x3.

## Wygląd Aplikacji:

