

I. TIMERS ΚΑΙ ΩΡΑ

Φτιάξτε μια εφαρμογή που τρέχει συνεχώς και κάθε ένα λεπτό εκτυπώνει:

- Πόσα λεπτά πέρασαν από την εκκίνησή της.
- Την τρέχουσα ημερομηνία και ώρα.

Για το δεύτερο πρέπει να αναζητήσετε πληροφορίες για τις συναρτήσεις συστήματος `ctime()` και `time()`.

II. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

Υλοποιήστε ένα παιχνίδι το οποίο επαναλαμβάνει συνεχώς της εξής διαδικασία:

- Εκτυπώνει έναν τυχαίο χαρακτήρα και ζητάει από τον χρήστη να τον πληκτρολογήσει όσο πιο γρήγορα μπορεί (ταυτόχρονα ξεκινά να μετράει χρόνο).
- Διαβάζει από τον χρήστη χαρακτήρες μέχρι να δοθεί ο ζητούμενος χαρακτήρας (και τερματίζει την χρονομέτρηση).
- Εκτυπώνει τον πραγματικό χρόνο που παρήλθε.

Είστε ελεύθεροι να χρησιμοποιήσετε όποια συνάρτηση χρονομέτρησης θέλετε, αρκεί να μετράει πραγματικό χρόνο.

Επιπλέον, αν ο χρήστης δεν απαντήσει μέσα σε 5 δευτερόλεπτα η εφαρμογή πρέπει να τερματίζει τυπώνοντας τον μέσο χρόνο, σε χιλιοστά του δευτερόλεπτου (msec), που πέτυχε ο χρήστης κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

III. ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΕΞΑΣΚΗΣΗ

Να ασχοληθείτε με τα θέματα του 10ου εργαστηρίου (Εργαστήριο Αναπλήρωσης).