

Wstęp do programowania w języku C
Łukasz Piwowar
12.I.2022
Lista 10

1. **(15/10)** Napisz grę w kółko i krzyżyk z komputerem. W kolejnych rundach powinien rozpoczynać naprzemiennie człowiek i komputer.
Na zajęciach wystarczy, że zrobisz wersję konsolową, za tydzień przygotuj wersję w GTK.
Zadbaj o oddzielenie logiki, danych i interfejsu użytkownika.
Podziel projekt na odpowiednie pliki/moduły (np. dane, logika, ai, konsola, GTK).
Zadbaj o czytelność i reużywalność kodu.

	a	b	c
1	O	X	X
2	X	X	O
3	O	O	X

2. **(15)** Drugie zadanie (na sprawdzaczke) w systemie SKOS.