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

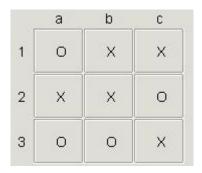
1. **(15/10)** Napisz grę w kółko i krzyżyk z komputerem. W kolejnych rundach powinien rozpoczynać naprzemiennie człowiek i komputer.

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.



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