

Tablice dwuwymiarowe

Tablice dwuwymiarowe można wykorzystać np. do tworzenia plansz do gier, takich jak statki, kółko krzyżyk, szachy. Plansza do gry kółko-krzyżyk (na początku pusta):

```
char[,] plansza = new char[3, 3]
{
    { '-', '-', '-' },
    { '-', '-', '-' },
    { '-', '-', '-' }
};
```

Podajemy liczbę wierszy oraz liczbę kolumn.

`new char[wiersze, kolumny]`

Przykład wyświetlenia takiej planszy za pomocą dwóch pętli for:

```
for (int j = 0; j < 3; j++)
{
    for (int i = 0; i < 3; i++)
    {
        Console.SetCursorPosition(i, j);
        Console.Write(plansza[j, i]);
    }
}
```

Zauważ, że raz mamy *i*, a raz *j*,

Jest to trochę mylące, ale tak ma być

Wpisanie przykładowych wartości do planszy:

```
plansza[0, 0] = 'O';
plansza[0, 2] = 'O';
plansza[2, 0] = 'X';
plansza[2, 1] = 'X';
plansza[2, 2] = 'X';
```

Kto wygra w tej grze?
Kółka czy krzyżyki?

Jakie wartości zostaną wpisane do planszy?

plansza	Kolumna 0	Kolumna 1	Kolumna 2
Wiersz 0	O	-	O
Indeksowanie:	plansza[0, 0]	plansza[0, 1]	plansza[0, 2]
Wiersz 1	-		
	plansza[0, 1]		
Wiersz 2			

