

Rafał Ciesnowski, 253982.

Kółko i krzyżyk z przeszkodami, gra dla dwóch osób, wersja konsolowa.

Program napisany jest w języku Python. Komunikacja oparta jest na gniazdach BSD, implementowanych za pomocą biblioteki socket.

W celu uruchomienia, należy włączyć program serwera (`python3 serwer.py`).. Następnie każdy z dwóch graczy uruchamia w swojej konsoli program `klient.py`. Aplikacja prosi użytkowników o podawanie nr wiersza i kolumny. W przypadku niewłaściwych danych lub jeśli miejsce jest już zajęte, zgłasza błąd i znów prosi o dane.

Gra toczy się do chwili wygranej któregoś z graczy. Programy klienckie wyświetlają odpowiednie komunikaty (wygrana/przegrana) i kończą działanie. Podobnie wyłącza się serwer.