

PROS, sem 2024Z
Laboratorium nr.5-6 - 9 punktów

Opracował: dr inż. Maciej Linczuk, mlinczuk@elka.pw.edu.pl

Zad 1 – 3 ptk

W ramach tego zadania będziemy modyfikować program z laboratorium 1-2 – „Gra w kółko i krzyżyk”. Należy zmodyfikować tablicę przechowującą dane o planszy gry. Tablica ma być typu strukturalnego. W strukturze ma znajdować się pole, typu int służące do zliczania zmian stanu danego pola. W trakcie gry program ma wyświetlać informację o polu, które ma najwięcej zmian.

Zad 2 – 3 ptk

W ramach tego zadania będziemy modyfikować program z laboratorium 1-2 – „Gra w kółko i krzyżyk”. Program ma dynamicznie alokować pamięć na tablicę do gry.

Zad 3 – 3 ptk

W ramach tego zadania będziemy modyfikować program z laboratorium 3-4 – „Gra w kółko i krzyżyk”. Program podczas działania ma tworzyć dwa pliki:

- plik zawierający informacje o wybranych przez gracza polach gry w formacie, jaki jest wczytywany z klawiatury. Wywołanie programu: `$./mojaGra < mojPlik` spowoduje automatyczne zagranie w grę.
- Plik zawierający raport z gry. Format: do pliku zapisujemy to co wyświetlamy na konsoli oraz inne ważne informacje (decyzje zostawiam studentom)