

PROS, sem 2024Z
Laboratorium nr.2-3 - 9 punktów

Opracował: dr inż. Maciej Linczuk, maciej.linczuk@pw.edu.pl

W ramach tego laboratorium będziemy modyfikować program z laboratorium 1-2 – „Gra w kółko i krzyżyk” Należy przeprowadzić następujące 4 modyfikacje:

- Program ma nie zawierać zmiennych globalnych. Wszystkie zmienne mają być lokalne, np.. w funkcji main() lub innych funkcjach.
- Wszystkie funkcje stosowane w programie należy przenieść do własnej biblioteki. Należy utworzyć plik nagłówkowy .h oraz plik z własną biblioteką .c . W funkcji main() mają znajdować się jedynie deklaracje zmiennych oraz wywołania funkcji z własnej biblioteki.
- Do głównej dwuwymiarowej tablicy, zawierającej informacje o planszy i stanie gry, należy odwoływać się tylko za pomocą notacji wskaźnikowej.

Dodatkowo, wybrać jedną z dwu modyfikacji:

- Program ma się wywoływać z dwoma argumentami – liczbami naturalnymi (od 1 do 9) oznaczającymi ilość wierszy i ilość kolumn planszy. Gra ma się odbywać na planszy z zadany rozmiarem.
- Program ma się wywoływać z argumentem – maksymalna dozwolona ilość ruchów. Licznik ruchów ma odliczać w dół, po osiągnięciu zera gra ma się kończyć wraz z informacją o przegranej.
- Program ma się wywoływać z dwoma argumentami – znakami, które będziemy stosować zamiast kółka i krzyżyka.