

Kółko i krzyżyk

Potraktuj to zadanie jako ‘rozgrzewkę’. Jesteś po przedmiocie Podstawy Programowania, wiedza zdobyta na nim w zupełności powinna wystarczyć do stworzenia prostej wersji gry ‘Kółko i Krzyżyk’. Możesz także dodać swoje ficzki do tej gry, nie musisz trzymać się sztywno wymagań.

Wymagania (must-have):

1. Klasyczna plansza 3x3
2. Menu:
 - a. Nowa gra
 - b. Statystyki dla gracza
 - c. Wyjście
3. Program działa tak długo, aż użytkownik nie wybierze opcji ‘Wyjście’
4. Przy rozpoczęciu nowej gry należy podać nazwy graczy
5. Obsługa wyjątków – proszę pamiętać, że jeśli coś może pójść nie tak, to prawie na pewno użytkownik sprawi, aby tak się stało
6. Statystyki są zapisywane do pliku oraz ładowane przy ponownym starcie programu
7. Przed wyświetleniem statystyk, pojawia się lista graczy. Następnie dla wybranego gracza pojawia się informacja o:
 - a. łącznej liczbie gier
 - b. Liczbie wygranych
 - c. Liczbie remisów
 - d. Stosunek wygranych do wszystkich gier (procent)

Dodatkowe wymagania (nice-to-have):

1. Dodatkowe pozycje w Menu:
 - a. Statystyki dla pary
 - b. Top 10 – wyświetla 10 najlepszych graczy pod względem udziału wygranych (wyświetl także wartość tej statystyki)
2. Statystyki dla pary: przed wyświetleniem statystyk pojawia się lista graczy. Następnie dla wybranych dwóch graczy wyświetlane jest porównanie na podstawie tylko wspólnych gier (przykład poniżej):
 - a. Liczba rozegranych gier
 - b. Liczba wygranych
 - c. Liczba remisów
 - d. Liczba wygranych
 - e. Udział wygranych wyświetlenie

Statystyki dla: Dragomir vs Mścibor		
	Dragomir	Mścibor
Liczba wspólnych gier:	100	100
Wygrane:	20	30
Remisy:	50	50
Przegrane:	30	20
Udział wygranych	20%	30%