

# ISSP/C++: tydzień 3-?

## 1. Zadanie: Napisz w Qt/C++ jakąś grę lub program demonstracyjny (np. kółko i krzyżyk 3x3, kółko i krzyżyk „do 5”, 2048, kulki, saper, gra w życie, etc.).

- **Cel:** nauczyć się programować w C++ na przyzwoitym poziomie złożoności i w warunkach możliwie naturalnych; opanować podstawy umożliwiające realizację projektu w C++ w semestrze 3
- **Czas:** do ustalenia z prowadzącym ćwiczenia
- **Program przykładowy:** [https://github.com/zkoza/ISSP\\_CPP/tree/master/przyklady/saper](https://github.com/zkoza/ISSP_CPP/tree/master/przyklady/saper)  
(uwaga: stawianie flag chyba zaimplementowałem w inny sposób niż w oryginale, do tego dodałem kilka „furtek” ułatwiających wygraną)
- **Warunki brzegowe:** wykluczamy grę w sapera, chyba że przekonasz prowadzącego ćwiczenia, że nie będziesz wzorować się na moim rozwiązaniu