Εισαγωγή στον Προγραμματισμό - Ατομική εργασία

Να αναπτυχθεί μια εφαρμογή που να επιτρέπει σε 2 παίκτες να παίζουν τρίλιζα. Πιο συγκεκριμένα η εφαρμογή θα ζητά τα ονόματα των παικτών. Στην συνέχεια θα ζητά από τον παίκτη Α (όπου Α το αντίστοιχο όνομα) να παίξει δηλ. να δώσει γραμμή και στήλη, θα εμφανίζει την κατάσταση του παιγνιδιού και θα ελέγχει μήπως έχουμε τέλος του παιγνιδιού. Στην περίπτωση τέλους θα βγάζει κατάλληλο μήνυμα και θα τερματίζει διαφορετικά θα ζητά από τον παίκτη Β να παίξει, θα εμφανίζει την κατάσταση του παιγνιδιού και θα ελέγχει μήπως έχουμε τέλος του παιγνιδιού.

Προφανώς οι κινήσεις των παικτών θα επαναλαμβάνονται μέχρι να έχουμε τέλος του παιχνιδιού.

Σημειώσεις:

* Η εργασία για όσους την παραδώσουν και εξεταστούν σε αυτήν θα πιάνει το 40% του τελικού βαθμού. Για όσους δεν παραδώσουν εργασία το 100% του βαθμού θα προκύψει από την τελική εξέταση.
* Οι σπουδαστές μπορούν να θέτουν ερωτήσεις σχετικές με την εργασία κατά την διάρκεια των ασκήσεων πράξης και των εργαστηρίων.
* Η εξέταση των εργασιών θα γίνει κατά τις 4/12, 11/12 και 18/12 κατά την διάρκεια του μαθήματος.
* Εργασίες που δεν θα εξεταστούν κατά την διάρκεια των παραπάνω καθορισμένων ημερομηνιών δεν θα γίνουν δεκτές.

Ο διδάσκων

Ελευθέριος Μωυσιάδης