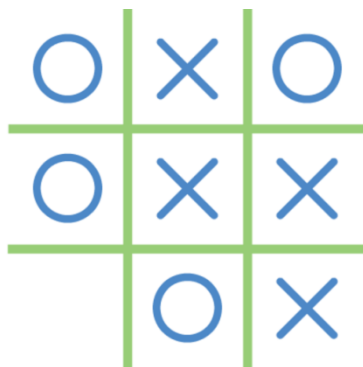


Εισηγητής :	Ζαχαρίας Μ. Κοντοπόδης		
Ειδικότητα :	Πληροφορικής	Τμήμα :	ΤΕΠ Δ'1
Μάθημα :	Πολυμεσικά Εργαλεία Κατασκευής Παιχνιδιών	Ημερομηνία :	Δευτέρα 08/05/2017

- ✓ Να γραφεί κώδικας ο οποίος θα υλοποιεί το γνωστό παιχνίδι τρίλιζα (tic tac toe), όπως αυτό φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.
- ✓ Παίζουν δύο (2) παίκτες. Ο ένας έχει ως σύμβολό του το Χ και ο άλλος το Ο.
- ✓ Νικάει ο παίκτης ο οποίος θα καταφέρει να τοποθετήσει το σύμβολό του σε τρεις (3) συνεχόμενες θέσεις (οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια).
- ✓ Το πρόγραμμα εμφανίζει το μήνυμα «Νίκησε ο Παίκτης Χ (ή Ο)», ή «ισοπαλία», για την περίπτωση όπου κανείς από τους δύο δεν κατάφερε να πετύχει το στόχο του παιχνιδιού.



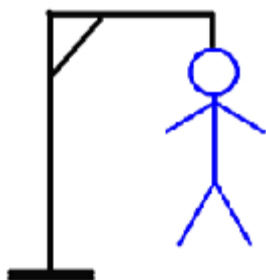
**ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΞΕΤΑΣΗΣ 1 (ΜΙΑ) ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ (45')**

**ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΠΑΡΑΜΟΝΗ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ 15'**

**\*\*\* ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ \*\*\***

Εισηγητής :	Ζαχαρίας Μ. Κοντοπόδης		
Ειδικότητα :	Πληροφορικής	Τμήμα :	ΤΕΠ Δ'1
Μάθημα :	Πολυμεσικά Εργαλεία Κατασκευής Παιχνιδιών	Ημερομηνία :	

- ✓ Να γραφεί κώδικας ο οποίος θα υλοποιεί το γνωστό παιχνίδι κρεμάλα (hangman game), όπως αυτό φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.
- ✓ Παίζουν δύο (2) παίκτες. Ο ένας εισάγει κρυφά μια λέξη και ο άλλος προσπαθεί να την βρει έχοντας στη διάθεσή του έξι (6) προσπάθειες.
- ✓ Το παιχνίδι ξεκινά εμφανίζοντας το σχήμα της κρεμάλας. Ο δεύτερος παίκτης εισάγει γράμματα της αλφαβήτου.
- ✓ Εάν το εισαχθέν γράμμα ανήκει στη λέξη τότε αυτό εμφανίζεται στην αντίστοιχη θέση (ή θέσεις), αλλιώς εμφανίζεται στη θέση με τα άκυρα γράμματα και στην κρεμάλα τοποθετείται ένα μέρος του σώματος (κεφάλι, σώμα, αριστερό/δεξί χέρι ή πόδι).
- ✓ Το παιχνίδι τελειώνει όταν η λέξη βρεθεί, ή όταν εξαντληθούν οι προσπάθειες (ο παίκτης κρεμαστεί), οπότε και εμφανίζεται αντίστοιχο μήνυμα.



**ΑΚΥΡΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ**



**ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΞΕΤΑΣΗΣ 1 (ΜΙΑ) ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ (45')**

**ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΠΑΡΑΜΟΝΗ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ 15'**

**\*\*\* ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ \*\*\***