

Programiranje v Pythonu: Križci-krožci

Maturitetna seminarska naloga OSNUTEK

Opredelitev problema

Že v osnovni šoli smo s prijatelji v šolske mize vrezovali preprosto, a presenetljivo tekmovalno igro križci–krožci, pri čemer me je vedno fasciniralo, kako lahko tako preprosta pravila vodijo v presenetljivo napete dvoboje. Ko smo se pri informatiki začeli pogovarjati o seminarski nalogi, sem hitro ugotovil, da je prav ta igra idealen začetni projekt: dovolj enostavna, da je izvedljiva, a hkrati dovolj logično zahtevna.

Cilj naloge

Cilj te seminarske naloge je razviti preprosto, pregledno in tehnično pravilno računalniško različico igre križci–krožci, s katero pokažem razumevanje osnovnih programerskih konceptov. Pri tem želim prikazati, kako lahko logiko igre, preverjanje pravilnosti potez in določanje zmagovalca učinkovito pretvorim v delujoč program, ter dokazati sposobnost samostojnega načrtovanja in izvedbe manjšega programerskega projekta.

Okvirna metodologija

Najprej bom pripravil teoretični del, v katerem bom natančno opisal, kako se bom kasneje lotil samega projekta in katere programerske pristope bom uporabil. Nato bom prešel na praktični del, kjer bom v programskem jeziku Python najprej oblikoval osnovno mrežo za križce–krožce, nato pa postopoma dodal preverjanje potez, zaznavanje zmagovalnih kombinacij in preostale ključne funkcionalnosti igre.

Ključne besede

Križci-krožci, python, programiranje

Predvidena študijska literatura

<https://www.w3schools.com/>

<https://lusy.fri.uni-lj.si/ucbenik/book/index.html#>

<https://chatgpt.com/>

<https://www.youtube.com/>

Podpis dijaka: Cene Kogovšek