

Jan Zgonc, 4.a

Šolsko leto 2025/2026

# Programiranje igre križci in krožci

Maturitetna seminarska naloga

**OSNUTEK**

## **Opredelitev programa:**

Za svojo maturitetno seminarsko nalogo sem se odločil narediti program s katerim lahko posameznik igra igro križci in krožci proti računalniku, tako da lahko nadgradi svoje veščine v igri.

## **Cilj naloge:**

Cilj naloge je ustvariti program v Pythonu, v katerem bo več stopenj s katerimi se lahko posameznik zoperstavi. Poleg tega je cilj prikazati uporabo preverjanja zmagovalca in obdelave posameznikovega vnosa.

## **Okvirna metodologija:**

Program bom napisal v programerskem jeziku Python. Uvozil bom tudi Knjižnici Random in Math.

## **Ključne besede:**

Python, Math, Random, križci in krožci

## **Predvidena študijska literatura:**

W3Schools, dostopno na <https://www.w3schools.com/>

TutorialsPoint za Python (online), dostopno na <https://www.tutorialspoint.com/python/index.htm>

Jan Zgonc