

Regulile jocului

X și 0 este un joc pentru 2 jucători, "X", respectiv "0", jucat de obicei pe hârtie. Jucătorii marchează, pe rând, câte o căsuță dintr-un tabel cu 3 linii și 3 coloane. Jucătorul care marchează primul 3 căsuțe adiacente pe orizontală, diagonală sau verticală câștigă jocul. Anjo X și 0 vă propune să jucați împotriva calculatorului, pe două nivele de dificultate, și în tabele de 3 pe 3, 5 pe 5 și 7 pe 7. În cazul tabelelor de 5 linii și 5 coloane, respectiv 7 linii și 7 coloane, scopul este să completați 5, respectiv 7 căsuțe adiacente, pe orizontală, verticală sau diagonală.

Meniuri

Modul de navigare este identic în toate meniurile: săgețile sus și jos permite vizualizarea opțiunilor, una câte una, iar tasta Enter realizează alegerea unei opțiuni. Dintr-un submeniu se poate ajunge la meniul anterior apăsând tasta Escape.

Meniul principal

Meniul principal apare la pornirea jocului, și este accesibil în timpul jocului prin apăsarea tasteri Escape.

Din meniul principal se pot alege două opțiuni:

- Joc nou
- ieșire

Alegând Joc nou se trece la meniul Dificultate.

Meniul Dificultate

Meniul Dificultate permite selectarea dificultății jocului.

Variantele posibile sunt:

- Ușor

- Greu

După alegerea unei variante se trece la meniul Grilă

Meniul Grilă

Acest meniu permite alegerea dimensiunii grilei de joc:

- Grilă de 3 linii și 3 coloane

- Grilă de 5 linii și 5 coloane

- Grilă de 7 linii și 7 coloane

După alegerea dimensiunii se merge la meniul de alegere a simbolului.

Meniul Simbol

Acest meniu permite alegerea semnului X sau 0 cu care veți juca.

După alegerea unei opțiuni începe jocul.

Comenzi posibile

Escape - afișează meniul principal

Alt + F4 - închide jocul

Săgeți sus, jos, stânga, dreapta - navighează între pozițiile din grila de joc. Pentru fiecare punct în care se ajunge se anunță linia, coloana și, dacă este cazul, dacă este ocupat de X sau de 0.

Spațiu - marchează poziția curentă cu semnul jucătorului.

P - anunță poziția curentă și, dacă este cazul, ocupantul poziției curente.

G - citește toată grila de joc.

C - citește coloana curentă - pentru fiecare pătrățel se anunță dacă este ocupat și de cine.

L - citește linia curentă - pentru fiecare pătrățel se anunță dacă este ocupat și de cine.

O - anunță pozițiile ocupate de jucător.

E - anunță pozițiile ocupate de adversar.