

Laboratorio n.5

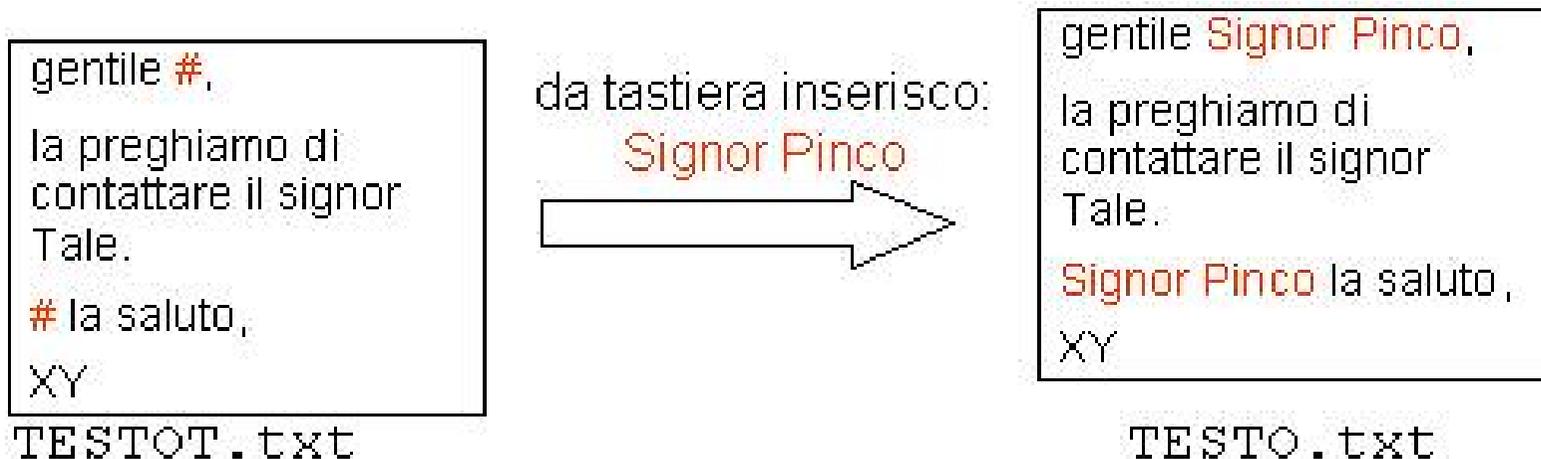
Programmi in C

Files di testo

Interazione con l'utente

Esercizio 1

- Scrivere un programma che dato un file di testo `TESTOT.txt` in cui sono contenuti uno o più riferimenti tipo `#`, genera un nuovo file `TESTO.txt` in cui i riferimenti sono sostituiti dal valore di una stringa acquisita da tastiera



Es.2 Gioco del Tris contro il computer

- struttura dati: array di 9 caratteri a[0...8]
- all'inizio i 9 elementi dell'array contengono tutti uno spazio " "
- l'umano usa "O", il computer usa "X"

Il main comprende un ciclo infinito che:

- disegna la "scacchiera", così:

```
| | (rispettivamente a[0] a[1] a[2])
-+-+
| | (rispettivamente a[3] a[4] a[5])
-+-+
| | (rispettivamente a[6] a[7] a[8])
```

- chiede la mossa del giocatore (un numero da 1 a 9)
- rifiuta la mossa se non valida (cella già occupata)
- effettua la mossa del giocatore
- disegna la "scacchiera"
- se rileva che la partita è finita, dichiara vincitore l'umano e termina
- DECIDE ed effettua UNA MOSSA (valida e possibilmente saggia!)
- disegna la "scacchiera"
- se rileva che la partita è finita, dichiara vincitore il PC e termina
- ripete il tutto