

## 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.