NIM GAME

Το παιχνιδι νιμ παιζεται με 2 παιχτες χρησιμοποιωντας  σπιρτα ως εξης:υπαρχουν  4 γραμμες και αρχικα στην πρωτη γραμμη εχουμε 1 σπιρτο στη δευτερη 3 στην τριτη 5 και στην τεταρτη 7 σπιρτα. καθε παιχτης οταν ερθει η σειρα του μπορει να αφαιρεσει απο μια γραμμη της επιλογης του απο 1 μεχρι ολα τα σπιρτα αυτης της γραμμης που διαλεξε.απαγορευεται να αφαιρει σπιρτα απο διαφορετικες γραμμες στον ιδιο γυρο ή να επιλεξει γραμμη που δεν εχει τουλαχιστον 1 σπιρτο.ο παιχτης που θα παρει το τελευταιο σπιρτο ειναι ο ΗΤΤΗΜΕΝΟΣ.να φτιαξετε προγραμμα σε γλωσσα που θα προσομειωνει το παιχνιδι αυτο μεταξυ υπολογιστη και παιχτη με τον υπολογιστη να παιζει παντα δευτερος.να κανετε τον υπολογιστη να νικαει παντα

ΦΤΙΑΞΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΝΑΥΜΑΧΙΑ  
το παιχνιδι παιζεται με 2 παιχτες και περιλαμβανει τα εξης:  
1)δυο τετραγωνικα ταμπλο 6 γραμμων και 6 στηλων δηλαδη 36 θεσεων (ενα ταμπλο για καθε παιχτη)  
2)4 πολεμικα πλοια για τον καθε παιχτη που ειναι τα εξης:α)μια φρεγατα,β)1 περιπολικο,γ)1 υποβρυχιο,δ)1 κανονιοφορος  
η φρεγατα καταλαμβανει 4 θεσεις στο ταμπλο ,το υποβρυχιο και το περιπολικο 2 και η κανονιοφορος 3 θεσεις  
  
κανονες παιχνιδιου:πριν ξεκινησει το παιχνιδι καθε παιχτης παιρνει το ταμπλο του και τοποθετει τα πλοια του στις θεσεις που επιθυμει πανω στο ταμπλο του  
χωρις φυσικα να τον βλεπει ο αντιπαλος.τα πλοια τοποθετουνται οριζοντια η καθετα στο ταμπλο και ΟΧΙ ΔΙΑΓΩΝΙΑ.καθε πλοιο καταλαμβανει μοναδικες θεσεις.δεν μπορει δηλαδη 2 η περισσοτερα πλοια να καταλαμβανουν την ιδια θεση στο ιδιο ταμπλο.  
οταν το παιχνιδι ξεκινησει ο καθε παιχτης στο γυρο του πεταει μια βομβα στο ταμπλο του αντιπαλου του η οποια κανει ζημια 1 θεσης.αν δλδ πεταξει τη βομβα  
στη θεση [3,4] του αντιπαλου του αν υπαρχει πλοιο που καταλαμβανει αυτη τη θεση τοτε το πλοιο αυτο παθαινει ζημια.ενα πλοιο καταστρεφεται ολοσχερως και βγαινει απο το παιχνιδι οταν χτυπηθουν ολες οι θεσεις που καταλαμβανει αυτο.οταν χτυπηθει μια θεση στην οποια υπαρχει πλοιο αντιπαλου τοτε αυτος ενημερωνει τον παιχτη οτι η βομβα βρηκε στοχο αλλιως του λεει οτι αστοχησε.ακομα τον ενημερωνει οταν ενα πλοιο καταστρεφεται ολοσχερως και βγαινει απο το παιχνιδι.νικητης ειναι αυτος που θα προλαβει να καταστρεψει πρωτος ολα τα πλοια του αντιπαλου του.  
  
να φτιαξεις προγραμμα σε γλωσσα που θα θεωρει σαν 1ο παιχτη τον υπολογιστη και σαν 2ο καποιον χρηστη και θα διαβαζει τις θεσεις στις οποιες ειναι τοποθετημενα τα πλοια τους και θα προσομειονει το παιχνιδι της ναυμαχιας με τους κανονες που ειπαμε παραπανω.παιξτε απο την πλευρα του παιχτη και καλη διασκεδαση.

ΚΙΝΗΣΗ ΜΑΤ  
σκακι ολοι εχουμε παιξει λιγο πολυ στη ζωη μας οποτε τους κανονες δεν τους εξηγω.να φτιαξεις προγραμμα σε γλωσσα που θα διαβαζει  
α)το πληθος των κομματιων και το ειδος τους(πυργος,βασιλισσα,βασιλιας κτλ κτλ) για καθε παιχτη  
 β)τις θεσεις των ασπρων και μαυρων κομματιων που βρισκονται στη σκακιερα και θα ελεγχει αν η θεση αυτη ειναι ματ.αν ειναι να εμφανιζει τον νικητη(ασπρος-μαυρος) αλλιως να εμφανιζει  
'η κινηση αυτη δεν ειναι ματ' και το συνολο ποντων υλικου καθε παιχτη.οι ποντοι καθε κομματιου μετριωνται ως εξης:  
βασιλισσα 9 ποντοι  
πιονι 1 ποντος  
αλογο 3 ποντοι  
αξιωματικος 3 ποντοι  
πυργος 5 ποντοι