

43. Übung

Bauen Sie bitte ein zweidimensionales Feld mit der Größe **6 * 6** auf.

Alle Werte legen Sie zu Beginn auf ,**0**' fest. Danach wählt der erste Teilnehmer über die Tastatur ein Index. Dieser Index wird dann mit ,**x**' beschrieben.

Der zweite Teilnehmer muss danach versuchen, dieses Feld zu treffen. Dabei hat er maximal 3 Versuche. Jeder Versuch wird in das Feld mit ,**z**' eingetragen.

Hat der zweite Teilnehmer das Feld getroffen, soll eine entsprechende Meldung ausgegeben werden.

In jedem Fall wird nach dem Spiel das komplette zweidimensionale Feld mit den ausgewählten Stellen ausgegeben.

Eine Wiederholmöglichkeit ist vorzusehen.

Natürlich kann auch ein Gewinnspiel integriert werden.

Beispiel für einen Ausdruck:

0	0	0	0	0	z
0	0	0	0	0	0
0	z	0	0	0	0
0	0	x	0	0	0
0	0	0	z	0	0
0	0	0	0	0	0

Erstellen Sie bitte von dem Programm auch ein **Struktogramm**.

Das zweidimensionale Feld ist in der Farbe gelb ausgegeben.

Hierzu werden folgende Befehle verwendet:

```
textcolor(14); //Textfarbe gelb  
cprintf("Text"); //farbige Ausgabe
```

Folgende Include-Dateien sind u.a. einzubinden: `<stdio.h>`, `<conio.h>`, `<stdlib.h>`.