

5. לפניך קטע תכנית, הכתוב בפסקל וב- C, ומערך game בגודל 3x3 המכיל תווים.

פסקל

```
m := 0;
for i := 1 to 3 do
  if game [i,i] = 'x'
    then m := m+1;
writeln (m);
```

C

```
m = 0;
for (i=0; i<3; i++)
  if (game [i] [i] == 'x')
    m = m+1;
printf ("%d",m);
```

X	O	X
O	X	O
O	X	X

המערך game:

- א. (i) עקוב בעזרת טבלת מעקב אחר קטע התכנית עבור המערך game הנתון, ורשום מה יהיה הפלט.  
(ii) הסבר במשפט אחד מה מבצע קטע התכנית.
- ב. הוראת התנאי בקטע התכנית הנתון הוחלפה בהוראה שלפניך:

פסקל

```
if game [2,i] = 'x'
  then m := m+1;
```

C

```
if (game [1][i] == 'x')
  m = m+1;
```

הסבר במשפט אחד מה יבצע קטע התכנית לאחר השינוי.

## **פרק שני (30 נקודות)**

ענה על שתיים מהשאלות 6-8 (לכל שאלה – 15 נקודות).