Regulile jocului

X şi 0 este un joc pentru 2 jucători, "X", respectiv "0", jucat de obicei pe hârtie. Jucătorii marchează, pe rând, câte o căsuţă dintr-un tabel cu 3 linii şi 3 coloane. Jucătorul care marchează primul 3 căsuţe adiacente pe orizontală, diagonală sau verticală câştigă jocul.
Anjo X şi 0 vă propune să jucaţi împotriva calculatorului, pe două nivele de dificultate, şi în tabele de 3 pe 3, 5 pe 5 şi 7 pe 7. În cazul tabelelor de 5 linii şi 5 coloane, respectiv 7 linii şi 7 coloane, scopul este să completaţi 5, respectiv 7 căsuţe adiacente, pe orizontală, verticală sau diagonală.

Meniuri

Modul de navigare este identic în toate meniurile: săgeţile sus şi jos permite vizualizarea opţiunilor, una câte una, iar tasta Enter realizează alegerea unei opţiuni.
Dintr-un submeniu se poate ajunge la meniul anterior apăsând tasta Escape.

Meniul principal

Meniul principal apare la pornirea jocului, şi este accesibil în timpul jocului prin apăsarea tasteri Escape.
Din meniul principal se pot alege două opţiuni:
- Joc nou
- Ieşire
Alegând Joc nou se trece la meniul Dificultate.

Meniul Dificultate

Meniul Dificultate permite selectarea dificultăţii jocului.
Variantele posibile sunt:
- Uşor
- Greu
După alegerea unei variante se trece la meniul Grilă

Meniul Grilă

Acest meniu permite alegerea dimensiunii grilei de joc:
- Grilă de 3 linii şi 3 coloane
- Grilă de 5 linii şi 5 coloane
- Grilă de 7 linii şi 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 veţi juca.
După alegerea unei opţiuni începe jocul.

Comenzi posibile

Escape - afişează meniul principal
Alt + F4 - închide jocul

Săgeţi sus, jos, stânga, dreapta - navighează între poziţiile din grila de joc. Pentru fiecare punct în care se ajunge se anunţă linia, coloana şi, dacă este cazul, dacă este ocupat de X sau de 0.
Spaţiu - marchează poziţia curentă cu semnul jucătorului.
P - anunţă poziţia curentă şi, dacă este cazul, ocupantul poziţiei curente.
G - citeşte toată grila de joc.
C - citeşte coloana curentă - pentru fiecare pătrăţel se anunţă dacă este ocupat şi de cine.
L - citeşte linia curentă - pentru fiecare pătrăţel se anunţă dacă este ocupat şi de cine.
O - anunţă poziţiile ocupate de jucător.
E - anunţă poziţiile ocupate de adversar.