**Техническое задание: Мобильное приложение "Крестики-нолики"**

1. Введение

- Цель: Создание мобильной игры "Крестики-нолики" для платформы Android.

- Основная задача: Разработать приложение, состоящее из одного экрана с игрой и кнопкой "начать сначала", а также экрана с информацией об авторах и правилах игры.

2. Функциональные требования

2.1. Экран игры

- Реализация классического игрового поля 3x3.

- Возможность совершения ходов игроками в соответствии с правилами "Крестиков-ноликов".

- Ведение подсчета побед.

- Отображение выигравшей комбинации в случае завершения игры.

2.2. Экран информации

- Отображение информации об авторах приложения.

- Отображение информации о правилах игры.

3. Технические требования

3.1. Поддерживаемые платформы

- Разработка для Android.

- Поддержка смартфонов.

3.2. Технологии

- Использование языка программирования Kotlin.

- Реализация игрового поля и логики "Крестиков-ноликов".

- Создание интерфейса повествования об авторах и правилах игры приложения.

3.3. Хранение данных

- Не требуется хранение данных для данного приложения.

3.4. Тестирование

- Проверка функциональности игры и корректного отображения информации об авторах и правилах игры.

4. Дополнительные требования

- Обеспечение оптимальной производительности на различных устройствах.

- Предоставление пользователю возможности начать новую игру с минимальными усилиями.

- Отображение источника информации об авторах с понятным и удобным интерфейсом.

5. Ожидаемый результат

- Разработка приложения "Крестики-нолики" с одним экраном игры, кнопкой "начать сначала" и экраном с информацией об авторах и правилах игры.

6. Дополнительные замечания

- Приложение должно быть реализовано с учетом лучших практик дизайна и создания пользовательского интерфейса, обеспечивая простоту в использовании и удобство для пользователей.