

# Стек, а точнее пояснения

1. Начну с того что конечно же я использовал сторонние сервисы, ну как бы с-топ, я не суперпродвинутый в с++
2. Так же скажу сразу - времени у меня было вдвое мало, так как в вт, ср, чт, у меня вечерняя школа физика, информатика и математика и свободен я только к 8 (в лучшем случае), 10 часам вечера. Так что делал код вечерами и на выходных.
3. Итак, почему после генерации мы сразу делаем проверки? Ответ прост. Если мы дадим сразу игроку X ходить, то тогда, после его хода и проверок, пойдет игрок O. Вроде бы все нормально, но мы должны вернуть в цикл проверки, а если мы вернем в цикл проверки, игрок X не сможет ходить так как он за циклом. Поэтому, я записал их обоих в один цикл.
4. Я не знаю как реализовать систему рандома, так что первый всегда ходит игрок X. Я решил сделать так как смогу, ведь сроки ограничены.
5. Система ников тоже не реализована, по этой же причине.
6. История игр. Я хотел её реализовать, но не успеваю.
7. Здесь будет больше программной части(Внизу)
  - a. Русский текст есть, через setlocale
  - b. Проверка заполненного поля происходит только когда переменная turn достигает значения 9, и проверка победы даёт отрицательное значение
  - c. Да, да да да, это я использовал \n вместо endl просто потому что мне удобнее писать 2 символа а не 5.
  - d. Да, я создаю поле циклом, поэтому я не нумеровал клетки. Какой же я злодей, будете разбираться в кривой системе по не менее кривым подсказкам.
  - e. Нумерация от 0 до 2 потому что иначе была ошибка, и половина поля становилась не играбельной.

- f. Может в чате я и писал что забыл ставить L перед текстом, у меня появилась новая ошибка и я просто писал через wcout. Кстати сработало.
- g. Так как работал я вместе с гуглом, то когда я фиксил локализацию там в начале есть `#include <io.h>`  
`#include <fcntl.h>`  
и я не отрицаю что возможно они теперь лишние. Дабы не сломать ничего я их не убрал.
- h. Я не знаю что бы тут ещё такого расписать, так что на этом все. Спасибо за незабываемый опыт который вы дали мне за 4 дня.