Варианты использования (Use Case)

Крестики-нолики

Вариант 1 (режим: человек-машина или машина-человек)

1. Пользователь нажимает кнопку «Начать игру».
2. Пользователь выбирает режим игры (ч-м или м-ч).
3. Появляется поле 3х3.
4. Игрок устанавливает в любой ячейке крестик, далее ИИ устанавливает нолик.
   1. Если игрок выбирает (м-ч), первым совершает ход ИИ устанавливая крестик, далее игрок устанавливает нолик.
5. Игра продолжается до тех пор пока один из игроков не заполнит ряд (из 3х фигур) по вертикали, горизонтали и диагонали.
   1. Если такого не происходит (ни один игрок не заполняет ряд своих фигур), объявляется ничья.
   2. Выводится сообщение с текстом «Ничья!».
   3. Возврат в пункт 1.
6. Фигуры заполнившее ряд, зачёркиваются чертой.
7. Выводится сообщение с текстом «Победа, игрок 1(2)».
8. Возврат в пункт 1.