1. Създаване на рамка и бутони

Вариант 1 - Създаване начален екран с бутони "start" и "quit"

Вариант 2 - Бутони "start" и "quit" някъде на полето

1.1. Стартиране на рамката по средата на екрана-ок

2. Алоритъм за изчисляване кой е наред и принтиране на конзолата

3. След натискане на бутон, той да става неактвен

4. Определянепределяне победител

5. Показване победител / равна игра

6. Добавяне звукови ефекти

7. Изглед - рамка, бутони, картинки и т.н.

8\*. Втори играч - компютър

9. PDF презентация

Въпроси:

1. Нуждаем ли се от външна библиотека?
2. Ще правим ли повече от един клас?

2.1 Ако да – трябва да се сменят “private”

Ресурси: <http://forum.codecall.net/topic/36472-javatutorial-tic-tac-toe/> - Java:Tutorial - Tic-Tac-Toe

<http://zetcode.com/tutorials/javagamestutorial/> - Java 2D games tutorial

<http://zetcode.com/tutorials/javaswingtutorial/> - Java Swing tutorial

<https://www.youtube.com/watch?v=hm3kI_St6Xc/> - видео за правене на игри <http://forum.codecall.net/topic/72378-java-tutorial> - tictactoe-revised/ - втори играч компютър

Идеята ми е да се движим главно по първия сайт. Според мен всичко е описано много добре стъпка по стъпка.