## Крестики нолики

**Шаг 1: Создать игровое поле**

* Представьте поле 3×3 как список списков.
* Каждая клетка может быть пустой (например, " ").
* Выведи поле на экран, чтобы пользователь видел, где X и O.

**Подсказка:** используй вложенный цикл for для вывода строк и столбцов.

**Шаг 2: Сделать ход игрока**

* Спросите, кто ходит (X или O).
* Попросите ввести **номер строки и столбца**.
* Проверьте, свободна ли клетка, если нет — попросите выбрать другую.

**Подсказка:** можно использовать условие if board[row][col] == " ".

**Шаг 3: Обновить игровое поле**

* Когда игрок сделал ход, помести его символ в выбранную клетку.
* Выведи обновлённое поле на экран.

**Подсказка:** используйте присваивание board[row][col] = "X" или "O".

**Шаг 4: Проверка победы**

* После каждого хода проверяй, есть ли победитель.
* Победа возможна, если:
  1. Все элементы в **строке** одинаковые.
  2. Все элементы в **столбце** одинаковые.
  3. Все элементы на **диагонали** одинаковые.

**Подсказка:** для проверки строк и столбцов используйте циклы, для диагоналей — индексы [i][i] и [i][2-i].

**Шаг 5: Проверка ничьи**

* Если все клетки заполнены, а победителя нет — игра заканчивается ничьей.
* Можно посчитать пустые клетки и если их нет — объявить ничью.

**Шаг 6: Смена игрока**

* После каждого хода меняйте символ: если был X → O, если был O → X.
* Продолжайте цикл до победы или ничьи.

**Подсказка:** можно использовать переменную turn и менять её:  
turn = "O" if turn == "X" else "X".

**Шаг 7: Цикл игры**

* Основной цикл игры:
  1. Вывод поля
  2. Ход текущего игрока
  3. Проверка победы
  4. Проверка ничьи
  5. Смена игрока

**Подсказка:** цикл while True с break, когда есть победитель или ничья.

**Шаг 8: Красивый вывод**

* Сделайте поле красивым: вертикальные и горизонтальные линии.
* После окончания игры выведите: кто победил или ничья.

**Подсказка:** можно использовать | и - для разделителей.





