**Модели и сущнос**ти

На основании ТЗ можем выделить следующие осноные элементы в приложении:

1. Класс GameController – отвечает за подсчет очков у игроков, следит за состоянием игры, количесчтвом побед/поражений, следующим ходом игрока/оппонента
2. ~~Интерфейс IArea – интерфейс указывает на то, что реализующие ее классы являются областями с ячейками~~ – не нужно, лучше абстрактный класс Area, как минимум с методом поиска победителя(способ будет один как для всего поля так и для отдельных ячеек)
3. Класс PlayField – игровое пространство, включает в себя как области (PartField) из ячеек, так и сами ячейки(Cells)
4. Класс PartField (наследует от Area и от Cell,т.к. содежит такие же свойства) – игровая область, содержит в себе 9 ячеек(Cells),
5. Класс Cell – игровая ячейка, минимальная игрвая единица, в которую игроки ставят свои фигуры, тем самым меняя состояние ячейки
6. ~~Класс Player – класс игрока, включает имя, уровень, отвечает за заполнение выбранной ячейки, может также хранить число побед –~~ пока без учёта играков, просто на вход поступает информация о том какую ячейку заполняем и чем, после идёт поиск победителя

**Доп.информация**

Победу(CheckWin) нужно проверять как в игровой области PartField, так и в игровом пространстве PlayField , т.е. в классе Area

Информацию о ходах можно хранить в ячейках и полях

Игрокам следует иметь маркер – для понимания за Х или О они играют

Класс GameController также должен определять кто играет за крестик, а кто за нолик