Доступ выдан:

1. Rayderdo (Алина)
2. Alex000S(Саня)
3. Ilgorshik (Ильгар)
4. chulpan1995 (Чулпан)
5. Shamsiev-Bulat (Булат)

Каждый создает ветку со своим ником и пишет код в ней.

Пишем игру крестики нолики для 2-их игроков в терминале. Игровое поле 3\*3.

Распределение обязанностей.

1. Rayderdo (Алина)

Реализация процедуры вывода текстового сообщения: «Конец игры! Победил игрок …» На входе число 1 или 2, его необходимо вставить в текстовое поздравление. Название процедуры:

void congratulations(int x)

1. Alex000S(Саня)

Реализация вывода игрового поля. На входе массив (3 на 3) заполненный 1 и 2. Вывести игровое поле в терминал. Название процедуры void view\_board(char \*\* arr)

1. Ilgorshik (Ильгар)

Реализация чтения команд пользователя и запись хода в массив.

Вывод текста: «Ход игрока 1» «Введите координату Х»

<чтение ввода>

Вывод текста: «Введите координату Y»

<чтение ввода>

Запись в соответствующую ячейку массива числа «1»

Вывод текста: «Ход игрока 2» «Введите координату Х»

<чтение ввода>

Вывод текста: «Введите координату Y»

<чтение ввода>

Запись в соответствующую ячейку массива числа «2»

Название процедуры void read\_player\_command(char \*\* arr)

1. chulpan1995 (Чулпан)

Реализация проверок на конец игры. На входе массив (3\*3) необходимо пробежаться по массиву и вернуть 0 если игра продолжается, 1 если победил игрок 1, 2 если победил игрок 2.

Название функции int check\_winner (char \*\* arr)

1. Shamsiev-Bulat (Булат)

Тесты) Написание 2 – 3 тестов для проверки работоспособности игры. Тесты должны быть реализованы в отдельных текстовых файлах: строка 1 : набор координат х и y, строка 2: номер победителя (1 или 2). Пример:

1 0 2 1 1 1 0 0 1 2

1

