

## 1.Цель проекта:

Создать простую интерактивную игру "Крестики-Нолики", которая позволяет двум пользователям играть поочерёдно. Основной фокус — удобство использования, минимализм и понятность кода.

## 2.Основные задачи:

- Реализовать логику игры с двумя участниками.
- Проверять условия победы или ничьей.
- Обеспечить возможность сброса игры и её повторного запуска.
- Разработать чистый, легко читаемый и поддерживаемый код.

## 3.Логика игры

- Управление ходами игроков осуществляется с чередованием между 'X' и 'O'.
- Проверяется, есть ли победная комбинация или ничья.
- После окончания игры игрокам выводится сообщение о результате (победа или ничья).

## 4.Сброс состояния

Кнопка "Сбросить игру" очищает игровое поле, массив состояния и позволяет начать игру заново.

# Руководство для пользователей

## 1. Как играть

1. Откройте страницу с игрой.
2. Игроки поочерёдно кликают на свободные ячейки игрового поля.
3. Цель: первым составить линию из трёх одинаковых символов (по горизонтали, вертикали или диагонали).
4. Если игровое поле заполнено, но нет победителя, игра завершится ничьей.
5. После завершения игры нажмите кнопку "Сбросить игру", чтобы начать заново.

## 2. Интерфейс пользователя

- Игровое поле: 3x3 сетка с кликабельными ячейками.
- Кнопка "Сбросить игру": очищает поле для нового раунда.

## 3. Сообщения

- Победа: После выигрыша игрока выводится сообщение, например: *"Игрок X выиграл!"*.
- Ничья: Если поле заполнено без победителя, выводится сообщение: *"Ничья!"*.

