

# ДОКУМЕНТАЦИЯ

по заданию «Крестики–нолики»

Разработано: Куваевым Никитой Владиславовичем

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ .....	3
ЭТАПЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ .....	5
КОНКРЕТИЗАЦИЯ ЭТАПОВ .....	8
Этап 1: Проектирование и архитектура системы .....	8
Этап 2: База данных и модели.....	9
Этап 3: Регистрация и управление учетными записями .....	10
Этап 4: Логика игры и интерфейс .....	11
Этап 5: Реализация бота и уровней сложности.....	12
Этап 6: Дополнительные функции .....	12
Этап 7: Тестирование и оптимизация .....	12
Этап 8: Развертывание и поддержка .....	13
ВЫВОД.....	14
ПЕРЕЧЕНЬ ССЫЛОК.....	17

## ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Написать программу для игры Крестики-нолики.

Требования к программе:

1. Язык реализации для frontend: (python + QT) или (WEB + python + js) или C#.
2. Язык для реализации backend: python, mssql.
3. Играют зарегистрированные игроки. Поэтому должна быть регистрация нового игрока, корректировка логина или пароля, удаление учетной записи(не физическое, а только логическое).
4. По каждому игроку ведется кол-во проведенных поединков и их исходы.
5. В окне программы есть:
  - классическое рабочее игровое поле;
  - присутствует кнопка НАЧАТЬ ИГРУ;
  - поле индикации текущего игрока;
  - счетчики для игрока и компьютера проведенных боев и их результатов в разрезе кол-ва побед, проигрышей и ничьих;
  - выпадающий список выбора уровня игры противника(бота) типа НОВИЧОК, ЗАЩИТА, НАПАДЕНИЕ, ГУРУ, ИИ;
  - радио-клавиша о возможности получения от компьютера подсказка на очередной ход игрока;
  - таблица рейтингов 5-ти успешных игроков и текущий рейтинг текущего игрока, для расчета рейтинга принимается результат поединка как: 0-проигрыш, 1-ничья, 2-победа .
6. Бот играет ноликами, игрок - крестиками, во время игры выпадающий элемент списка уровня игры и клавиша подсказки блокируются. Первую игру начинает случайно бот или игрок, остальные - победитель предыдущего поединка

7. После окончания игры высвечивается ее результат и обновляются счетчики и рейтинги.

8. Цвет поставляемых ноликов или крестиков пусть будет синим, а цвет при подсказке серым на белом фоне игрового поля.

9. Для уровня игры с ИИ продумать алгоритм обучения компьютера на основе успешных для бота или игрока атак

10. В режиме игры с подсказками, бот высвечивает подсказку для игрока в нужной клетке игрового поля, а игрок будет решать сам, воспользоваться этой подсказкой или нет.

11. Удаление игрока из базы возможно только если он не регистрировался в игре более 2-х месяцев назад. 12. Исходники разработанной программы можно прислать по почте. А в дальнейшем иметь при себе работающий экземпляр программы (можно на ноуте с развернутой средой разработки и mssql сервером)

## ЭТАПЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

### ***Этап 1: Проектирование и архитектура системы***

Определение архитектуры приложения:

- Frontend: WPF (Windows Presentation Foundation) на C#.
- Backend: C#, MSSQL.

Применение принципов SOLID и паттернов проектирования:

- Использование MVVM (Model-View-ViewModel) для разделения представления, логики и данных.
- Применение паттернов Repository для доступа к базе данных, Dependency Injection для управления зависимостями.
- Применение Gitflow Workflow для организации и структуризации процесса разработки.

### ***Этап 2: База данных и модели***

Создание схемы базы данных в MSSQL:

- Таблица Players: хранение информации об игроках (логическое удаление с помощью поля IsDeleted).
- Таблица Games: хранение информации о проведенных играх, результатах, датах и времени.

Реализация моделей и репозиториев:

- Класс Player: представляет игрока.
- Класс Game: представляет игру.

### ***Этап 3: Регистрация и управление учетными записями***

Создание функциональности для регистрации нового игрока:

- Валидация данных.
- Добавление игрока в базу данных.

Функциональность корректировки логина или пароля:

- Возможность изменения логина и пароля.

Логическое удаление учетной записи:

- Обновление поля IsDeleted для учетной записи.

#### ***Этап 4: Логика игры и интерфейс***

Создание игрового поля 3x3 в WPF.

Реализация логики игры:

- Определение текущего игрока.
- Обновление игрового поля.
- Проверка победителя.

Разработка UI:

- Кнопка «НАЧАТЬ ИГРУ».
- Поле индикации текущего игрока.
- Счетчики для игрока и компьютера (проведенные бои, победы, проигрыши, ничьи).
- Выпадающий список выбора уровня игры противника (бота).
- Радио-кнопка для включения подсказок от компьютера.
- Таблица рейтингов 5-ти успешных игроков и текущий рейтинг игрока.

#### ***Этап 5: Реализация бота и уровней сложности***

- Простой бот для начального уровня «НОВИЧОК»: Случайный выбор ходов.
- Уровни сложности «ЗАЩИТА», «НАПАДЕНИЕ», «ГУРУ»:

Реализация стратегий для каждого уровня.

- Реализация ИИ: Алгоритмы обучения на основе успешных атак. В данном случае, Minimax

#### ***Этап 6: Дополнительные функции***

Реализация подсказок для игрока:

- Логика для генерации подсказок ботом.
- Отображение подсказок в сером цвете.

Обновление счетчиков и рейтингов после окончания игры:

- Обновление данных в базе.
- Отображение результатов на UI.

### ***Этап 7: Тестирование и оптимизация***

Тестирование всех функций:

- Регистрация и управление учетными записями.
- Логика игры и взаимодействие с ботом.
- Подсказки и уровни сложности.

Оптимизация производительности и исправление багов.

### ***Этап 8: Развертывание и поддержка***

Развертывание приложения.

Мониторинг и поддержка:

- Обновление приложения.
- Внесение изменений на основе обратной связи от пользователей.

## КОНКРЕТИЗАЦИЯ ЭТАПОВ

### *Этап 1: Проектирование и архитектура системы*

#### *1.1. Определение архитектуры приложения*

##### **Frontend:**

- Используем WPF (Windows Presentation Foundation) на C#.
- Применяем паттерн MVVM (Model-View-ViewModel) для разделения логики представления и данных.

##### **Backend:**

- Используем C# и MSSQL для базы данных.
- Применяем принцип разделения ответственности (SOLID) и паттерны проектирования для поддержания чистоты и гибкости кода.

#### *1.2. Применение принципов SOLID и паттернов проектирования*

Принципы SOLID.

##### **1. Single Responsibility Principle (SRP):**

Каждый класс и метод должны выполнять только одну задачу. Например, класс `PlayerService` будет ответственен только за операции с игроками (регистрация, логин и т.д.).

##### **2. Open/Closed Principle (OCP):**

Программные сущности должны быть открыты для расширения, но закрыты для модификации. Например, создание интерфейсов для ботов разного уровня сложности, чтобы можно было легко добавлять новые уровни.

##### **3. Liskov Substitution Principle (LSP):**



Объекты должны быть заменяемыми на экземпляры их подтипов без изменения правильности программы. Например, любой бот должен реализовывать интерфейс IBot, и можно заменить одного бота на другого без изменения логики игры.

#### **4. Interface Segregation Principle (ISP):**

Клиенты не должны зависеть от интерфейсов, которые они не используют. Например, создание отдельных интерфейсов для различных сервисов (IPlayerService, IGameService).

#### **5. Dependency Inversion Principle (DIP):**

- Модули высокого уровня не должны зависеть от модулей низкого уровня. Оба должны зависеть от абстракций.
- Использование Dependency Injection для внедрения зависимостей.
- Паттерны проектирования:

##### **Repository Pattern:**

- Обеспечивает абстракцию доступа к данным и изолирует логику доступа к данным от бизнес-логики.
- Создаем репозитории для игроков и игр (PlayerRepository, GameRepository).

##### **Dependency Injection:**

Внедрение зависимостей через конструкторы для повышения тестируемости и гибкости кода.

##### **Strategy Pattern:**

Позволяет выбрать алгоритм поведения во время выполнения.

Реализация различных стратегий для уровней сложности бота.

### ***Этап 2: База данных и модели***

Создание схемы базы данных в MSSQL:

- Создаем таблицу Players для хранения информации об игроках, включая логическое удаление с помощью поля IsDeleted.

- Создаем таблицу Games для хранения информации о проведенных играх, их результатах, датах и времени.

Реализация моделей и репозиториев:

- Создаем класс Player, представляющий модель игрока, с соответствующими полями (Id, Username, Password, Wins, GamesPlayed и т.д.).

- Создаем класс Game, представляющий модель игры, с полями для хранения информации о результатах игры и дате/времени проведения.

- Реализуем репозитории (PlayerRepository, GameRepository) для доступа к данным, используя паттерн Repository. Эти репозитории предоставляют методы для работы с данными (добавление, обновление, удаление, получение и т.д.) и взаимодействуют с базой данных через ORM или непосредственно через SQL запросы.

### ***Этап 3: Регистрация и управление учетными записями***

Создание функциональности для регистрации нового игрока:

- На UI добавляем форму для регистрации, где пользователь вводит свой логин и пароль.

- В PlayerService добавляем метод RegisterPlayer, который будет принимать логин и пароль, проводить их валидацию и добавлять нового игрока в базу данных через PlayerRepository.

Функциональность корректировки логина или пароля:

- На UI добавляем возможность изменения логина и пароля для зарегистрированных пользователей.

- В PlayerService добавляем метод UpdateProfile, который принимает id игрока, новый логин и/или пароль, и обновляет соответствующие данные в базе данных через PlayerRepository.

Логическое удаление учетной записи:

- Добавляем кнопку или функцию для удаления учетной записи на UI.
- В PlayerService добавляем метод LogicalDeletePlayer, который помечает учетную запись как удаленную, обновляя поле IsDeleted в базе данных через PlayerRepository.

#### ***Этап 4: Логика игры и интерфейс***

Создание игрового поля 3x3 в WPF:

- В XAML добавляем элементы для отображения игрового поля, например, Grid с кнопками, представляющими клетки.
- Каждая кнопка будет иметь обработчик события для выполнения хода игрока при нажатии.

Реализация логики игры:

- В GameService добавляем методы для определения текущего игрока, обновления игрового поля и проверки победителя.
- Логика определения хода бота должна быть реализована в соответствии с выбранным уровнем сложности.

Разработка UI:

- Добавляем кнопку «НАЧАТЬ ИГРУ», которая будет инициировать новую игру.
- Выводим информацию о текущем игроке и его счете (проведенные бои, победы, проигрыши, ничьи).
- Добавляем выпадающий список для выбора уровня игры противника (бота) и радио-кнопку для включения подсказок от компьютера.
- Создаем таблицу рейтингов, отображающую 5 лучших игроков и текущий рейтинг игрока.

### ***Этап 5: Реализация бота и уровней сложности***

Создание простого бота для уровня «НОВИЧОК»: реализуем метод в GameService для случайного выбора ходов бота на пустые клетки.

Реализация уровней сложности «ЗАЩИТА», «НАПАДЕНИЕ», «ГУРУ»:

Для каждого уровня сложности разрабатываем стратегии:

- «ЗАЩИТА»: бот будет предпочитать блокировать ходы игрока, чтобы не дать ему выиграть.
- «НАПАДЕНИЕ»: бот будет стараться выиграть самому, формируя выигрышные комбинации.
- «ГУРУ»: бот будет использовать оптимальные стратегии, учитывая текущее состояние игрового поля.
- Реализация ИИ: разработаем алгоритм обучения бота на основе успешных атак и защиты – minimax.

### ***Этап 6: Дополнительные функции***

Реализация подсказок для игрока:

- Разработка логики для генерации подсказок ботом.
- Отображение подсказок на игровом поле в сером цвете.

Обновление счетчиков и рейтингов после окончания игры:

- Обновление данных в базе данных о количестве проведенных боев, побед, проигрышей и ничьих.
- Отображение результатов на пользовательском интерфейсе, чтобы игрок мог видеть свой прогресс и рейтинг.

### ***Этап 7: Тестирование и оптимизация***

Тестирование всех функций:

- Проведение модульного тестирования для каждой функции и метода, чтобы проверить их правильность и корректность работы.

- Тестирование интеграции между различными компонентами приложения для обеспечения их взаимодействия без ошибок.

- Проверка на соответствие требованиям и спецификации, выявление и устранение ошибок.

Оптимизация производительности и исправление багов:

- Анализ производительности приложения для выявления узких мест и неэффективных участков кода.

- Оптимизация алгоритмов и структур данных для улучшения скорости работы приложения.

- Исправление обнаруженных ошибок и уязвимостей, обновление программного кода для повышения стабильности и надежности приложения.

### ***Этап 8: Развертывание и поддержка***

Развертывание приложения:

- Подготовка приложения к развертыванию на целевой платформе (например, упаковка в установщик или создание дистрибутива).

- Установка и настройка приложения на сервере или компьютере пользователя.

- Проведение начальной конфигурации и настройки, включая подключение к базе данных и другие настройки.

Мониторинг и поддержка:

- Организация мониторинга работы приложения для отслеживания его производительности, доступности и стабильности.

- Поддержка пользователей и ответ на их запросы и обратную связь.

- Регулярное обновление приложения для внесения улучшений, исправления ошибок и добавления новых функций на основе обратной связи от пользователей.

– Проведение регулярных резервных копий данных для обеспечения безопасности и сохранности информации.

## **ВЫВОД**

В ходе проектирования и разработки приложения для игры в крестики-нолики были выполнены следующие этапы:

### **Проектирование и архитектура системы:**

- Определена архитектура приложения, использующая WPF для фронтенда и C# с использованием MSSQL для бэкенда.
- Применены принципы SOLID и паттерны проектирования, такие как MVVM, Repository и Dependency Injection.

### **База данных и модели:**

- Создана схема базы данных с таблицами для хранения информации об игроках и проведенных играх.
- Реализованы модели Player и Game, а также репозитории для доступа к данным.

### **Регистрация и управление учетными записями:**

Реализована функциональность регистрации новых игроков, изменения логина или пароля, а также логического удаления учетных записей.

### **Логика игры и интерфейс:**

- Создано игровое поле 3x3 в WPF.
- Реализована логика игры, включая определение текущего игрока, обновление поля и проверку на победу.
- Разработан пользовательский интерфейс с кнопкой начала игры, индикаторами текущего игрока, счетчиками и выбором уровня сложности бота.

### **Реализация бота и уровней сложности:**

Созданы различные уровни сложности бота с соответствующими стратегиями игры.

### **Дополнительные функции:**

Реализованы подсказки для игрока и обновление счетчиков и рейтингов после игры.

### **Тестирование и оптимизация:**

Проведено тестирование всех функций приложения, оптимизирована производительность и исправлены обнаруженные баги.

### **Развертывание и поддержка:**

Приложение готово к развертыванию на целевой платформе, обеспечивается мониторинг его работы и поддержка пользователей, а также проводится регулярное обновление с целью улучшения и добавления новых функций.

Этапы разработки включают в себя как создание базового функционала, так и его дальнейшее совершенствование, чтобы обеспечить удобство использования и качество работы приложения.



## ПЕРЕЧЕНЬ ССЫЛОК

1. Алгоритм Minimax: [Simple Explanation of the Minimax Algorithm with Tic-Tac-Toe - YouTube](#)
2. Шаблоны проектирования: [Паттерны/шаблоны проектирования \(refactoring.guru\)](#)
3. Принципы SOLID: [Принципы SOLID, о которых должен знать каждый разработчик | by Nikita | WebbDEV | Medium](#)
4. Dependency Injection: [Внедрение зависимостей - .NET | Microsoft Learn](#)
5. Реализация: [Kuvaev-dev/TicTacToe: Tic-Tac-Toe Game using WPF C#. \(github.com\)](#)