# Практическое задание №4 по Java

1. Полностью разобраться с кодом, попробовать переписать с нуля, стараясь не подглядывать в методичку.
2. Переделать проверку победы, чтобы она не была реализована просто набором условий, например, с использованием циклов.
3. \* Попробовать переписать логику проверки победы, чтобы она работала для поля 5х5 и количества фишек 4. Очень желательно не делать это просто набором условий для каждой из возможных ситуаций;
4. \*\*\* Доработать искусственный интеллект, чтобы он мог блокировать ходы игрока.