



Урок 3

Крестики-нолики в ООП-стиле. Реализация игры. Часть II

Финальная часть реализации игры.

[Методы в классе Game](#)

Методы в классе Game

В классе **Game** осталось реализовать:

- Метод передачи хода;
- Метод получения ссылки на текущего игрока;
- Метод показа игровых сообщений.

Поскольку играют всегда двое, первый метод — это простая вилка, которая переключает ход между двумя состояниями. Так же и со ссылкой на игрока — это получение того элемента массива **players**, который по индексу соответствует участнику, чей ход актуален в данный момент.

Всплывающее сообщение для пользователя стоит обернуть в метод **showMessage**, принимающий текст сообщения, которое нужно показать. Генерацию непосредственно видимого сообщения возьмет на себя класс **JOptionPane**, имеющий статические методы вывода сообщений на экран. Понадобится ссылка на игровое поле, к которому будет привязываться всплывающее окно.

Класс **GameBoard** пока пустой, поэтому в нем надо последовательно реализовать методы, перечисленные в схеме.

При инициации поля будем вызывать стандартные методы фреймворка **Swing**, отвечающие за подготовку окна. После этого зададим **layout**, в котором генерируются кнопки игры.

Здесь же пригодится расчет строки и столбца кнопок на основании их номеров. Всем кнопкам надо проставить видимое значение пустого символа — это Unicode-код null-символа, так как пустую строку нельзя присвоить для кнопки.

Проверка ячеек и проверка завершения игры не будут сильно отличаться. Они зависят от ООП-аспектов реализации поля. Нужно просто аккуратно портировать их из процедурной версии игры.