



Урок 2

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

Первые шаги в создании игры.

[Реализация игры](#)

Реализация игры

Помимо описанных сущностей, необходимо создать главный класс **MainClass**. Он будет вызываться при запуске игры, добавлять единственный экземпляр класса **Game** и вызывать у него метод **initGame**.

Далее последовательно создаем сущности — согласно схеме.

В классе игры следует создать конструктор, который будет добавлять экземпляр игрового поля. Будем передавать в конструктор **GameBoard** ссылку на экземпляр игры. Это поможет обращаться к ней из зависимых классов. И реализуем простой класс **GamePlayer**.

У всех сущностей игры надо внимательно смотреть на реализацию конструкторов.