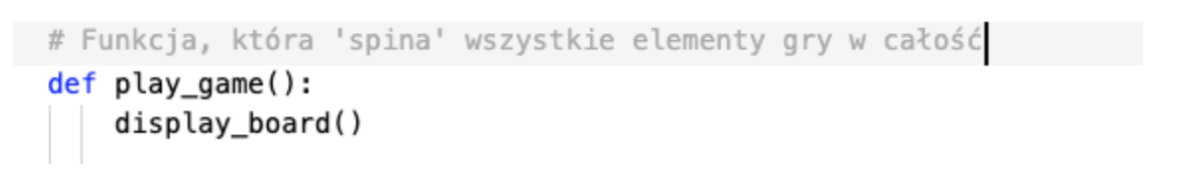
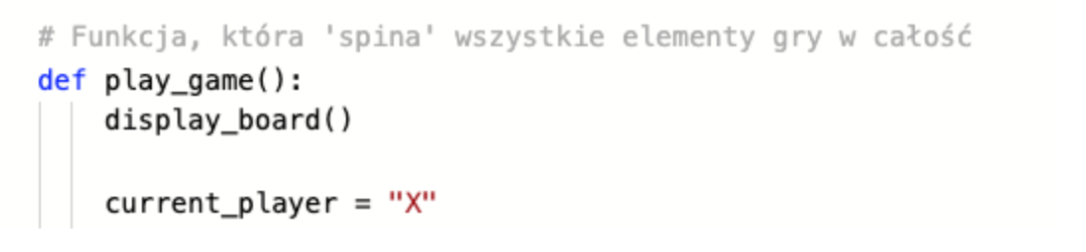
**Spinamy wszystko w całość! Gotowa gra!!**

Teraz musimy spiąć ten cały nasz kod w całość, tak żeby można było już grać w naszą grę. Na końcu naszego kodu zdefiniujemy więc funkcję play\_game. Wewnątrz której wyświetlimy naszą planszę poprzez wywołanie display\_board().



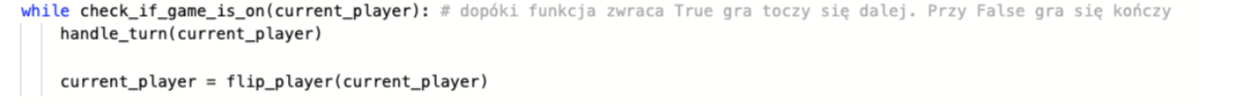
następnie w ramach tej funkcji stworzymy zmienną current\_player = "X" , która będzie odpowiadała za przechowywanie informacji o graczu, który właśnie wykonuje ruch.



Następnie utworzymy pętle while , która będzie sprawdzała czy gra się dalej toczy, czy już została zakończona, dzięki wartościom True lub False, które są zwracane w naszej funkcji check\_if\_game\_is\_on(current\_player).

W ramach tej pętli wywołujemy również naszą wcześniej stworzoną handle\_turn(current\_player) oraz przy pomocy funkcjiflip\_player(current\_player) przechowamy w zmiennej current\_player informację o aktualnym graczu.

Twoja pętla powinna wyglądać tak:



Na końcu całego naszego kodu musimy wywołać nowo funkcję play\_game().

Twoja cała gra powinna wyglądać tak:



**Twoje zadanie jest już skończone. Miłego grania.**

Ćwiczenie dodatkowe:

Jak pewnie zauważyłeś w grze występuje możliwość nadpisania przez jednego z graczy, wcześniejszego wyboru drugiego gracza. Wykorzystaj zdobyta wiedzę i dopisz skrypt, który uniemożliwi nadpisywanie wyboru na tablicy.