1. Термины
   1. GUI\_1 – окно с возможностью ввода начальных параметров (идентично текущему окну хоста)
   2. GUI\_2 – графическое поле для игры крестики нолики
2. Последовательность
   1. Прорисовка первоначального GUI\_1 через создание обьекта формы
   2. Пользователь вводит параметры
   3. Получение параметров игры от обьекта формы GUI\_1 путем нажатия кнопки Старт
   4. Запуск RunGame
   5. Итеративно запускаем GUI\_2 для каждой пары игроков в списке (для каждого баттла)
   6. В пределах каждого баттла обновляем поле(двумерный массив), который является источником GUI-поле
   7. По завершению игры показать выигрышную комбинацию
3. Что нужно доработать по GUI
   1. Конструктор для создания GUI (Метод для первого запуска формы)
   2. Метод возврата параметров баттлов
   3. Метод для прорисовки текущего хода
   4. Метод для прорисовки выигрышной комбинации (пока не надо)
   5. Метод для очистки GUI
   6. Метод для обновления списка имен комманд