
ChehovaCapital

Москва
Отрадное стрит
Рашн Федерейшн

<chhv.clb@gmail.com>

Table of Contents

Абзац нумбер ван	1
Абзац нумбер ту	1
Абзац нумбер сри	1
Абзац нумбер фор	3
Абзац нумбер файв	3

Солнечный день радует глаз и кто-то невидимый, взяв карандаш, словно экскурсию в детство проводит — крестики-нолики чертит в небе для нас.

Абзац нумбер ван

Забава крестики нолики - логическая игра между двумя противниками на квадратном поле 3 на 3 клетки или большего размера (вплоть до «бесконечного поля»). Один из игроков играет «крестиками», второй — «ноликами». В традиционной китайской игре (Гомоку) используются чёрные и белые камни.

Абзац нумбер ту

Правила игры

Игроки по очереди ставят на свободные клетки поля 3x3 знаки (один всегда крестики, другой всегда нолики). Первый, выстроивший в ряд 3 своих фигуры по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает. Первый ход делает игрок, ставящий крестики.

Обычно по завершении партии выигравшая сторона зачёркивает чертой свои три знака (нолика или крестика), составляющих сплошной ряд.

Абзац нумбер сри

Первый юз кейс

Определяем побеедителяяя

Один из игроков волшебным способом или просто гениальным умом выстроил в ряд 3 своих символа, теперь он считается победителем

Алгоритм определения победителя

```
public void ResultCheck(int Check, int DrawCheck) {
```

```
if ((PlayBoard[0][0] == Check && PlayBoard[0][1] == Check && PlayBoard[0][2] == Check) ||
```

```
(PlayBoard[1][0] == Check && PlayBoard[1][1] == Check && PlayBoard[1][2] == Check) ||
(PlayBoard[2][0] == Check && PlayBoard[2][1] == Check && PlayBoard[2][2] == Check)) {
if (Check == 1) {
OptionPane.showMessageDialog(Pan, "1 ИГРОК ЧЕМПИОН");
k = 1;
} else if (Check == 2) {
OptionPane.showMessageDialog(Pan, "2 ИГРОК ЧЕМПИОН");
k = 2;
}
Pan.AllButtons(false);
} else if ((PlayBoard[0][0] == Check && PlayBoard[1][0] == Check && PlayBoard[2][0] == Check) ||
(PlayBoard[0][1] == Check && PlayBoard[1][1] == Check && PlayBoard[2][1] == Check) ||
(PlayBoard[0][2] == Check && PlayBoard[1][2] == Check && PlayBoard[2][2] == Check)) {
if (Check == 1) {
OptionPane.showMessageDialog(Pan, "2 ИГРОК ЧЕМПИОН");
k = 2;
}
Pan.AllButtons(false);
k = 1;
} else if (Check == 2) {
OptionPane.showMessageDialog(Pan, "2 ИГРОК ЧЕМПИОН");
k = 2;
}
Pan.AllButtons(false);
} else if ((PlayBoard[0][0] == Check && PlayBoard[1][1] == Check && PlayBoard[2][2] == Check) ||
(PlayBoard[2][0] == Check && PlayBoard[1][1] == Check && PlayBoard[0][2] == Check)) {
if (Check == 1) {
OptionPane.showMessageDialog(Pan, "1 ИГРОК ЧЕМПИОН");
k = 1;
} else if (Check == 2) {
OptionPane.showMessageDialog(Pan, "2 ИГРОК ЧЕМПИОН");
k = 2;
```

```
}  
JOptionPane.showMessageDialog(Pan, "2 ИГРОК ЧЕМПИОН");  
k = 2;  
}  
Pan.AllButtons(false);  
} else if (DrawCheck == 8) {  
JOptionPane.showMessageDialog(Pan, "ПОБЕДИЛА ДРУЖБА");  
k = 3;  
}  
}
```

Абзац нумбер фор

Второй юз кейс

Обнуляемся

Одной игрой партия не заканчивается, поэтому существует необходимость в обновлении поля

Вешаем слушателя на кнопку, по активности, которой происходит сброс настроек до дефолтных

```
newGame.addActionListener(new ActionListener() {
```

```
public void actionPerformed(ActionEvent ae) {
```

```
myPanel.Rese();
```

```
/**
```

```
* установка дефолтных настроек панел
```

```
*/
```

```
public void Rese() {
```

```
GArray = new Play(this);
```

```
EmptyText();
```

```
AllButtons(true);
```

```
PlayerMark = 1;
```

```
DrawCheck = 0;
```

```
}
```

Абзац нумбер файв

Третий юз кейс

Крестик, нолик

Каждому игроку присваивается свой знак, одному крестик, другому нолик, которыми они играют на поле

Алгоритм вывода крестика или нолика

```
/**
 * вывод х или о на кнопке в зависимости то номера игрока
 *
 * @param Btn выбранная кнопка
 * @param Play номер игрока
 */
public void MyText(JButton Btn, int Play) {
    if (Play == 2) {
        Btn.setFont(new Font("TimesRoman", Font.PLAIN, 64));
        Btn.setText("O");
    } else if (Play == 1) {
        Btn.setFont(new Font("TimesRoman", Font.PLAIN, 64));
        Btn.setText("X");
    }
}
```