# Тема 15: Крестики-нолики

1. Игра происходит на одном компьютере. Игроки ходят по очереди и вводят с клавиатуры координаты клеток (координаты каждой клетки записаны в начале игры, игровое поле размером 3х3). После ввода игровое поле обновляется. Цель игры – выстроить в ряд 3 своих фигуры (которые игроки выбирают между собой в начале игры) по вертикали, горизонтали или большой диагонали. Когда один из игроков выигрывает, ряд его символов зачеркивается и появляется сообщение об победе игрока с крестиками или ноликами. В игре также возможен вариант с ничьей, когда следующий ход сделать невозможно.
2. Игра реализуется с помощью посимвольной графики.
3. В игре есть режим игры с другим игроком. В начале игры первым ходит тот игрок, который выбрал знак крестика (игроки делают выбор между собой). Игроки ходят по очереди(ход переходит к следующему игроку после ввода координат клетки предыдущим игроком), пока один из них не победит, либо до момента, когда следующий ход сделать невозможно.