**Домашнее задание № 14**

**Игра "Крестики-нолики"**

Опираясь на известные конструкции языка С, реализовать игру "Крестики-нолики".

Возможны два уровня игры:

Первый уровень : играют два пользователя (максимум 8 баллов);

Второй уровень: играют пользователь и компьютер. (максимум 12 баллов).

Алгоритм игрового процесса:

1) вывод игрового поля со значениями в каждой позиции,

2) организация поочерёдного хода,

3) приглашения игроку ввести номер позиции и фиксация метки игрока,

4) ввод метки игрока в значения переменной выбранной им позиции,

5) формирование значений всех переменных для выявления победной комбинации,

6) проверка наличия победной комбинации и, в случае её наличия, прерывание цикла,

Игра продолжается пока не победит один из игроков, или не наступит "Ничья"