

#Создание
игры “Крестик-
нолики”





В начале данного кода я задаю размер игрового поля (3x3). Это константа, которую можно легко изменить для масштабирования игры (например, для полей 4x4). Далее идет функция для вывода экранного игрового поля. Назначение: Эта функция выводит текущее состояние игрового поля на экран. Аргумент: доска — двумерный вектор (матрица), содержащий символы (x, O или пробел для пустых ячеек). Особенности: Перебираем каждую букву и каждую ячейку, выводя символы.



C:\Users\tryan\source\repos\Project4\x64\Debug\Project4.exe

Добро пожаловать в игру Крестики-Нолики!
Выберите ваш символ (x или O):

1 ДЕЙСТВИЕ



Добавляем вертикальные линии (|) между столбцами и горизонтальные линии (-----) между строками, чтобы сделать поле понятным визуально. предыдущая часть моего кода - это функция проверки победы. Назначение: Проверяет, завершилась ли данная строка игрока тремя одинаковыми символами (по строке, столбцу или диагонали). Аргументы: board — текущее состояние игрового поля. символ — символ игрока, которого проверяем (например, x или O). Реализация: Проверка строки и столбцов: каждая строка оказывается в наличии трех одинаковых символов. Аналогично проверяем каждый столбец. Проверка диагоналей: Проверяем диагональ (от верхнего левого угла до нижнего правого угла). Проверяем побочную диагональ (от верхнего правого до нижнего левого угла). Если какое-либо из условий выполнено, возвращаем истину, что означает победу.



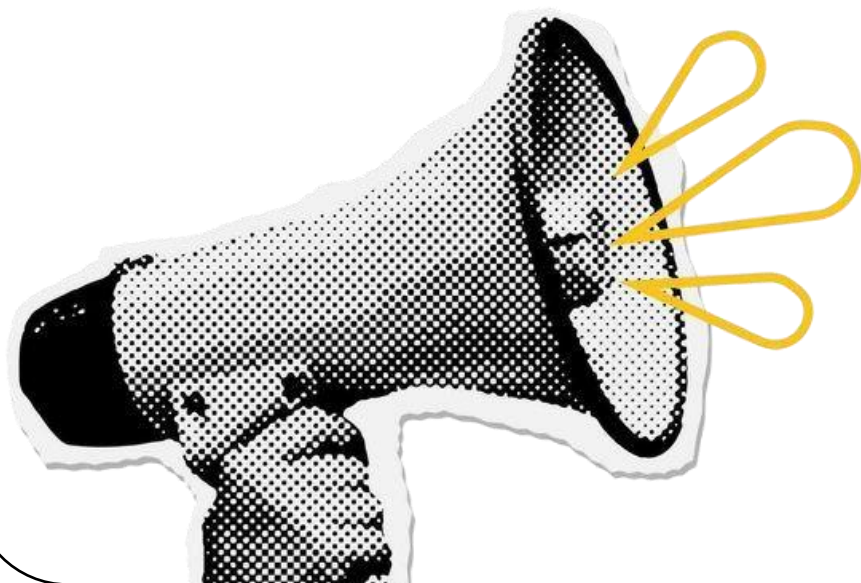
```
| |  
-----  
x | 0 |  
-----  
| | 0  
Ход игрока x. Введите строку и столбец (0-2): 1 1
```

```
Ход игрока x. Введите строку и столбец (0-2): 0 1  
| x |  
-----  
| |  
-----  
| |  
Ход игрока 0. Введите строку и столбец (0-2): 0 0
```

```
0 | x |  
-----  
| |  
-----  
| |  
Ход игрока x. Введите строку и столбец (0-2):
```



В этом случае проверка победителя в случае заполнения трех символов в ряд или по диагонали или аналогично, в случае, если все поля ячейки заполнены, но нет трех символов подряд, проверьте ничью.



0	x	
x	0	
x		0

Игрок 0 победил!

x	0	x
x	0	0
0	x	0

Ничья!