

Java. Уровень 1

Урок 4



Крестики-нолики в процедурном стиле

Пишем крестики-нолики в процедурном стиле

План занятия

1. Разбор домашнего задания
2. Приступаем к написанию крестиков-ноликов
3. Игровое поле, инициализация и вывод
4. Ход игрока-человека (взаимодействие с консолью)
5. Ход игрока-компьютера
6. Основной игровой цикл, условия победы и завершения игры
7. Повторный разбор написанного кода;
8. Ответы на вопросы

**** Занятие полностью проходит в IntelliJ IDEA***



Домашнее задание

- Полностью разобраться с кодом, попробовать переписать с нуля;
- * Усовершенствовать метод проверки победы;
- * Расширить поле до 5x5 и в качестве условий победы установить серию равной 4.
- ** Проработать искусственный интеллект, чтобы он мог блокировать ходы игрока.



Вопросы участников

