Формулировка:

Вам дана конфигурация частично заполненного поля игры крестики-нолики. Необходимо, чтобы Ваше приложение сделало следующий наиболее разумный ход.

Техническое задание:

Необходимо реализовать консольную (без графической оболочки) игру «Крестики нолики». Также нужно реализовать два режима игры:

1. Обычный

Игроки (или две половины мозга одного человека) поочерёдно совершают ходы с помощью специальных команд. После каждого хода выводится текущее положение поля, а также рядом выводится инструкция-подсказка, чтобы игроки могли видеть список доступных команд.

1. Поиск наиболее оптимального хода

Сначала выводится чистое поле и набор доступных команд, после чего игрок настраивает начальное положение поля. После окончания настройки программа выводит следующий и в то же время оптимальный ход.