input_cell(user_tag)

(~)

◇ while True

▱ ввод номера клетки
cell

◇ cell не в строке
"123456789" —нет→

да ↓

не правильно указан
номер клетки.
введите заново

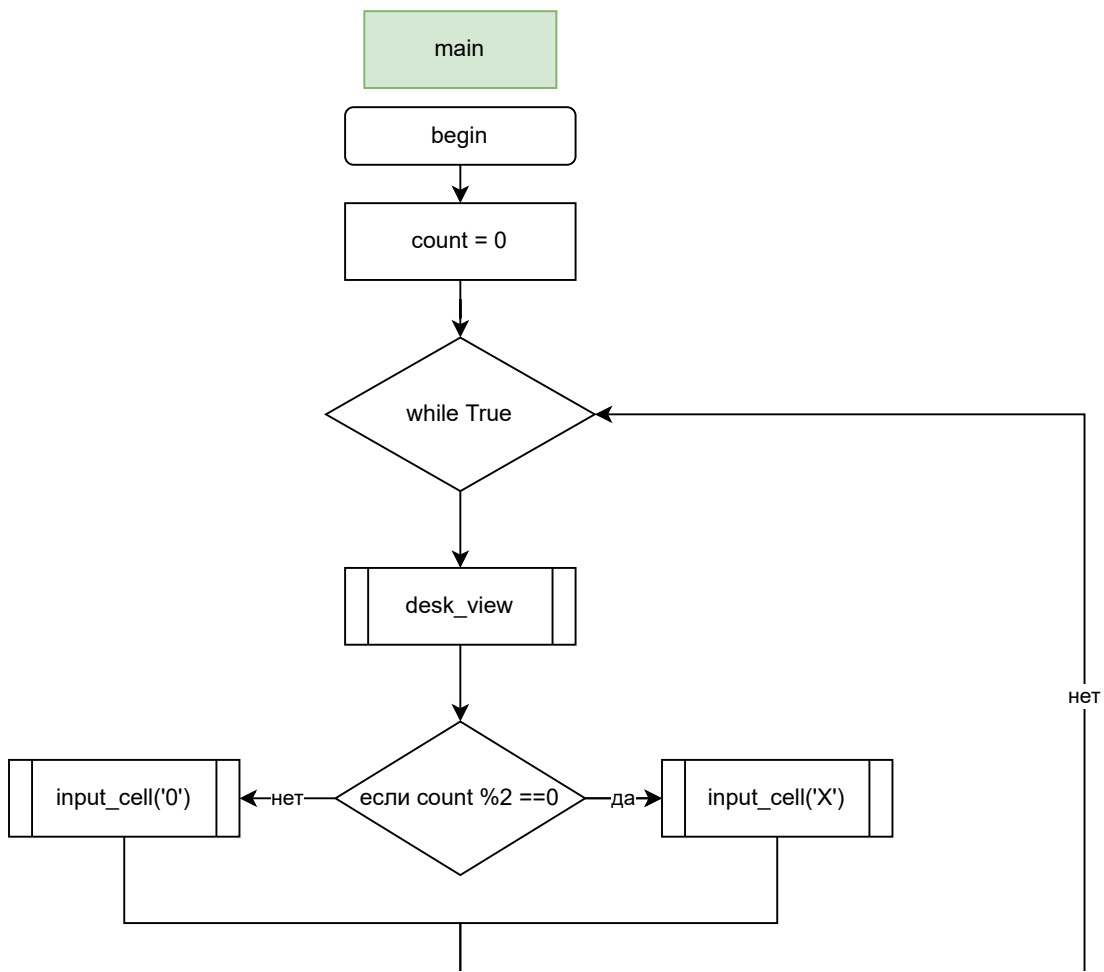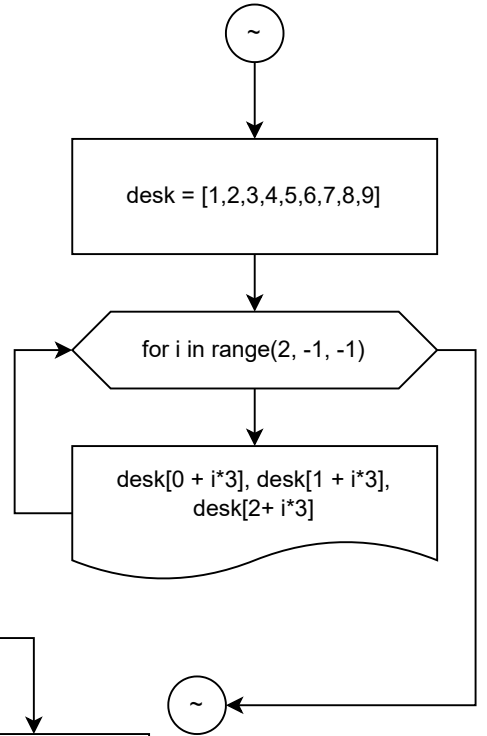◇ проверка: занята ли клетка —нет→ занять клетку.
Поставить user_tag

да ↓

занято

(~)

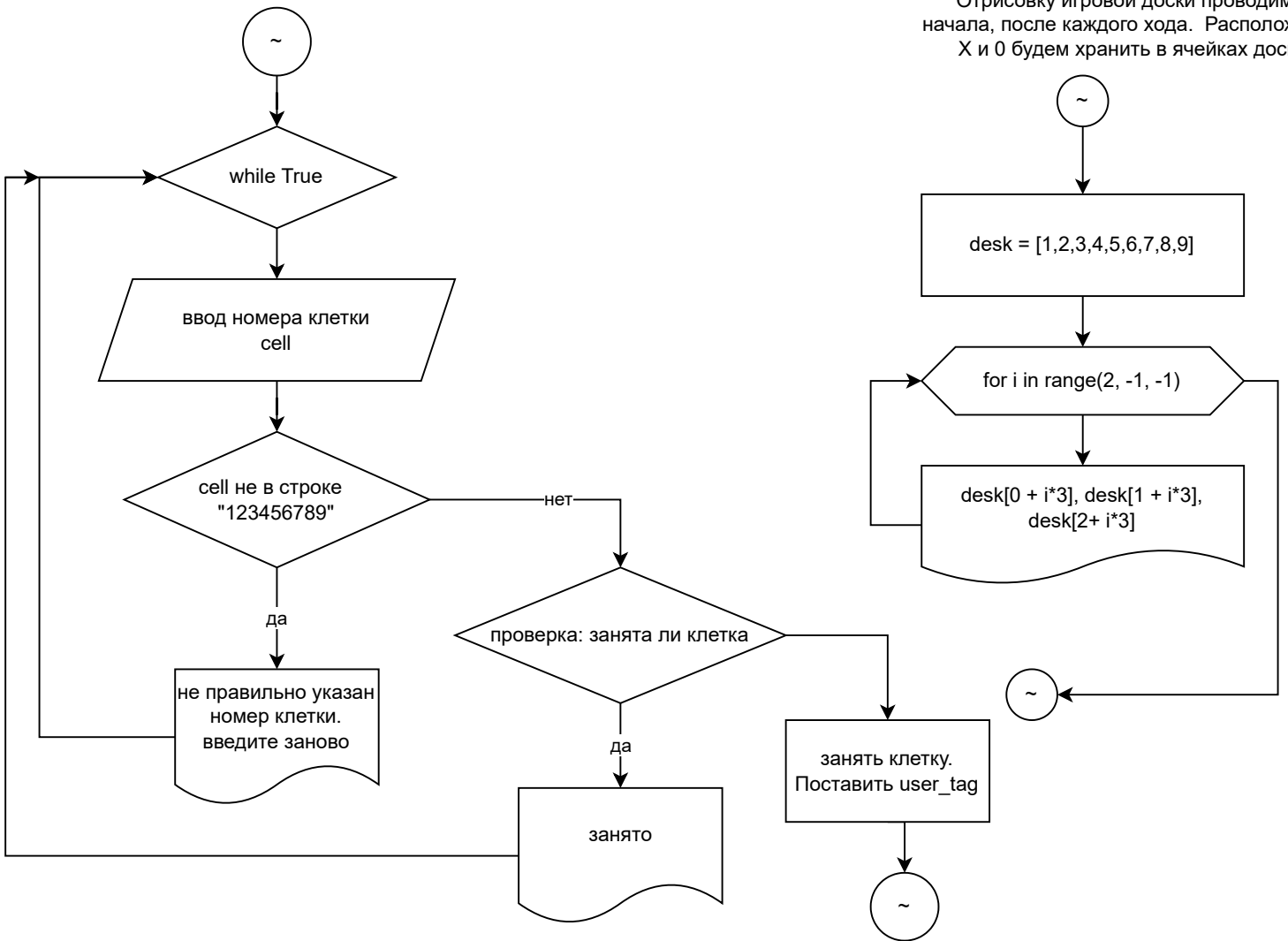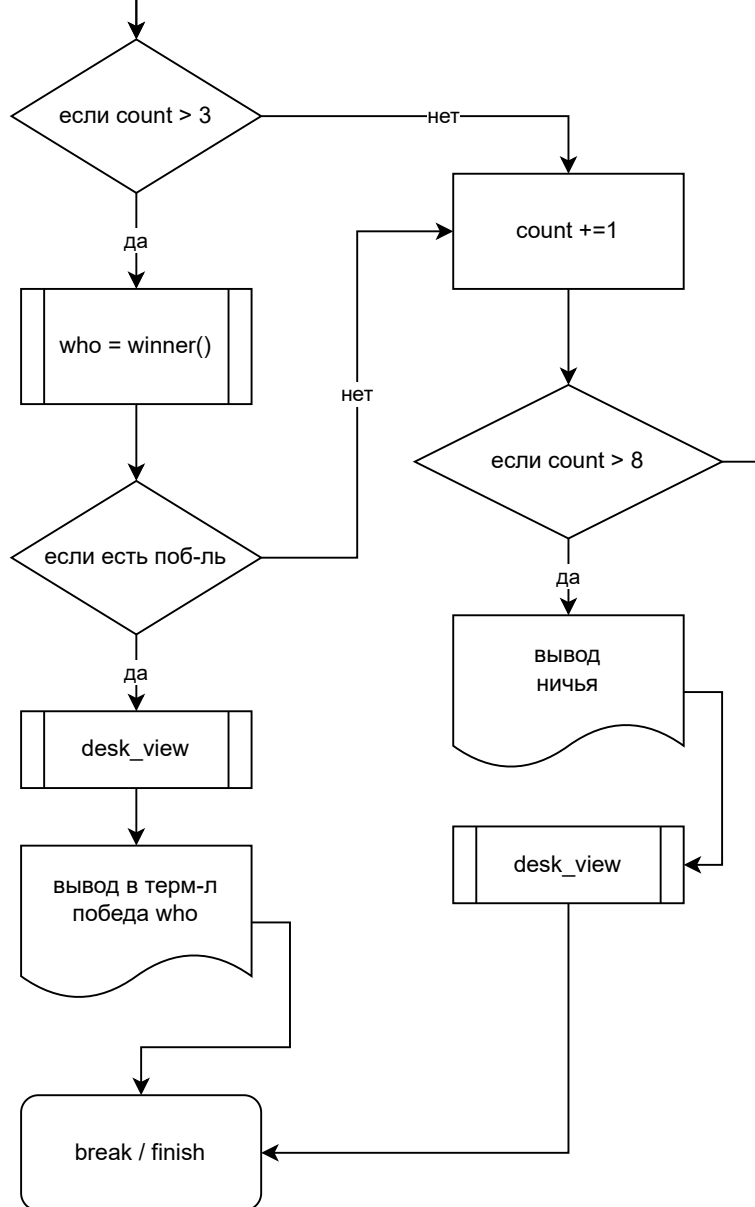## desk_view

Отрисовку игровой доски проводим с
начала, после каждого хода. Расположение
X и 0 будем хранить в ячейках доски

(~)

desk = [1,2,3,4,5,6,7,8,9]

⬡ for i in range(2, -1, -1)

desk[0 + i*3], desk[1 + i*3],
desk[2+ i*3]

(~)

main

begin

count = 0

◇ while True

desk_view

◇ если count %2 ==0

input_cell('0') ←нет— | —да→ input_cell('X')

нет

```
                                 если count > 3  ──── нет ────┐
                                      │                        │
                                      да                  ┌─────────┐
                                      │                   │ count +=1│
                              ┌───────────────┐           └─────────┘
                              │ who = winner()│                │
                              └───────────────┘           если count > 8
                                      │                         │
                                 если есть поб-ль ── нет ──┐    да
                                      │                         │
                                      да                  ┌─────────┐
                                      │                   │  вывод  │
                              ┌───────────────┐           │  ничья  │
                              │   desk_view   │           └─────────┘
                              └───────────────┘                │
                                      │                   ┌───────────┐
                              ┌───────────────┐           │ desk_view │
                              │ вывод в терм-л│           └───────────┘
                              │  победа who   │                │
                              └───────────────┘                │
                                      │                         │
                                 break / finish ◄───────────────┘
```

winner()

```
      ~ ────┐
            │
      for c(list) in win(lists) ─────┐
            │                         │
      нет   │                         │
            │                    вернуть False
     если есть совпадение с            │
     выигр. комбинацией                ~
            │
            да
            │
      вернуть значение
            │
            ~
```