## **Пояснительная записка**

### **1. Введение**

Игра "Крестики-нолики" — это классическая игра для двух игроков, которая реализована в виде компьютерной программы с использованием библиотеки tkinter для создания графического интерфейса. Компьютер использует алгоритм Минимакс для выбора оптимального хода, чтобы гарантировать победу или ничью.

### **2. Описание алгоритма**

Алгоритм Минимакс используется для выбора оптимального хода компьютера. Он оценивает все возможные ходы и выбирает тот, который максимизирует выигрыш для компьютера и минимизирует выигрыш для игрока.

### **3. Описание структуры программы**

Программа состоит из следующих компонентов:

1. **Графический интерфейс**:
   * Создается с использованием библиотеки tkinter.
   * Игровое поле представлено в виде кнопок 3x3.
2. **Логика игры**:
   * Реализована в классе TicTacToe.
   * Метод minimax используется для выбора оптимального хода компьютера.
3. **Смена очередности хода**:
   * После каждой игры меняется, кто начинает игру — человек или компьютер.

### **4. Описание используемых библиотек**

* **tkinter**: Для создания графического интерфейса.
* **messagebox**: Для отображения сообщений о победе или ничьей.

### **5. Заключение**

Программа успешно реализует игру "Крестики-нолики" с использованием алгоритма Минимакс. Компьютер не проигрывает, а после каждой игры меняется очередность хода.