## **Руководство программиста**

### **1. Введение**

Руководство программиста содержит описание структуры программы, классов и методов, а также инструкции по запуску и модификации программы.

### **2. Структура программы**

Программа состоит из одного класса TicTacToe, который отвечает за логику игры и графический интерфейс.

### **3. Классы и методы**

1. **Класс TicTacToe**:
   * **\_\_init\_\_**: Инициализация игры, создание игрового поля.
   * **create\_board**: Создание графического интерфейса.
   * **on\_button\_click**: Обработка клика игрока.
   * **computer\_move**: Ход компьютера.
   * **minimax**: Алгоритм Минимакс для выбора оптимального хода.
   * **check\_winner**: Проверка победы.
   * **reset\_board**: Сброс игры и смена очередности хода.

### **4. Инструкции по запуску**

1. Убедитесь, что на компьютере установлен Python 3.
2. Сохраните код программы в файл, например, tic\_tac\_toe\_minimax.py.
3. Запустите программу:

python tic\_tac\_toe\_minimax.py

### **5. Инструкции по модификации**

* Для изменения логики игры можно модифицировать методы класса TicTacToe.
* Для изменения интерфейса можно изменить параметры кнопок в методе create\_board.