## **Mind Map**

* Крестики-нолики
* ├── Графический интерфейс
* │ ├── Игровое поле (3x3)
* │ └── Кнопки для ходов
* ├── Логика игры
* │ ├── Алгоритм Минимакс
* │ ├── Проверка победы
* │ └── Смена очередности хода
* └── Документация
* ├── Техническое задание
* ├── Пояснительная записка
* └── Руководство программиста

## **Чек-лист**

1. **Графический интерфейс**:
   * Игровое поле отображается корректно.
   * Кнопки для ходов работают.
2. **Логика игры**:
   * Алгоритм Минимакс работает корректно.
   * Компьютер не проигрывает.
   * После каждой игры меняется очередность хода.
3. **Документация**:
   * Техническое задание составлено.
   * Пояснительная записка составлена.
   * Руководство программиста составлено.

## **Набор тест-кейсов**

### **Тест-кейс 1: Проверка победы игрока "X"**

1. Шаги:
   * Игрок "X" делает ход в любую клетку.
   * Компьютер делает ход.
   * Игрок "X" завершает линию (горизонтальную, вертикальную или диагональную).
2. Ожидаемый результат:
   * Появляется сообщение "Игрок X выиграл!".

### **Тест-кейс 2: Проверка победы компьютера "O"**

1. Шаги:
   * Компьютер делает ход.
   * Игрок делает ход.
   * Компьютер завершает линию.
2. Ожидаемый результат:
   * Появляется сообщение "Компьютер (O) выиграл!".

### **Тест-кейс 3: Проверка ничьей**

1. Шаги:
   * Все клетки заполняются без победы.
2. Ожидаемый результат:
   * Появляется сообщение "Ничья!".

### **Тест-кейс 4: Проверка смены очередности хода**

1. Шаги:
   * Игра завершается победой или ничьей.
   * Начинается новая игра.
2. Ожидаемый результат:
   * Очередность хода меняется (сначала компьютер, затем игрок).