## **Техническое задание**

### **1. Наименование программы**

Игра "Крестики-нолики" с использованием алгоритма Минимакс.

### **2. Назначение и цели создания программы**

Программа предназначена для реализации игры "Крестики-нолики" с возможностью игры против компьютера. Компьютер использует алгоритм Минимакс для выбора оптимального хода, чтобы гарантировать победу или ничью. Цель программы — предоставить пользователю возможность играть в игру с интеллектуальным противником.

### **3. Требования к программе**

1. **Графический интерфейс**:
   * Использование библиотеки tkinter для создания графического интерфейса.
   * Отображение игрового поля 3x3.
2. **Логика игры**:
   * Реализация алгоритма Минимакс для выбора оптимального хода компьютером.
   * Возможность смены очередности хода после каждой игры.
3. **Документация**:
   * Создание технического задания, пояснительной записки и руководства программиста.
   * Тестовая документация: Mind Map, чек-лист, набор тест-кейсов.

### **4. Требования к надежности**

* Программа должна корректно обрабатывать все возможные ходы игрока.
* Компьютер не должен проигрывать при использовании алгоритма Минимакс.

### **5. Требования к составу и параметрам технических средств**

* Программа должна работать на любом компьютере с установленной операционной системой, поддерживающей Python 3.

### **6. Требования к информационной и программной совместимости**

* Использование стандартной библиотеки Python и библиотеки tkinter.