МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ И МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Ордена Трудового Красного Знамени федеральное государственное

Бюджетное образовательное учреждение высшего образования

МОСКОВСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ СВЯЗИ И

ИНФОРМАТИКИ

Кафедра математической кибернетики и информационных технологий

Курсовая работа

Выполнил: студент группы БИБ1904 Костин И. В.

Проверила: Мосева М. С.

Москва 2021

**Описание курсовой работы**

Выполненная мной курсовая работа по Java (КР) представляет собой игру крестики-нолики.

КР написана с использованием встроенных библиотек AWT и Swing для реализации графического интерфейса.

Логикой приложения управляют 4 класса:

* **Main**

Класс Main используется для запуска приложения.

* + **Risunok**

Класс risunok используется для рисования поля для игры, рисования крестиков и ноликов в зависимости от хода игроков, определения выигрыша или ничьи.

**Методы использованные в классе risunok**

**Risunok** - делает массив 3 на 3 чтобы было поле для игры.

**Paint component** - метод, отвечающий за рисовку компонентов.

**DrawGrid** - рисует линии для поля 3 на 3.

**ProcessMouseEvent** - проверяет нажатие кнопки мыши на поле игры.

**DrawO/X** - рисует компонент О/X.

**CheckState** - проверяет наличие крестиков и ноливков в окне для определения выигрыша или ничьей.