

### **Суть: Написать консольную игру «Крестики-Нолики»**

Это не влияет на домашки, дипломные проекты, статусы в GeekBrains. Работа необязательная и только на интерес, поэтому списывать бессмысленно. Сдаем не ревьюверу, а преподавателю «в личку»

### **Цели и задачи:**

Научиться создавать расширяемый и изменяемый код, вместо «write-only code».

Эффективность алгоритма по памяти и скорости в расчет не идет.

Отточить структуризацию, читаемость кода, стилистику кода.

- Выделение значимых кусков алгоритма и оформления их в виде функций.
- Взаимодействие/интерфейсы между функциями: какие аргументы функции принимают и что возвращают.
- Принцип DRY
- Чистые функции (почитать самостоятельно)
- Функция не реализует /не совмещает в себе принципиально разных действий: ввод данных/преобразование/логика/вывод данных
- Хорошая функция, это не та функция, в которую уже нечего добавить, а та, из которой уже нечего выкинуть.

### **Реализация проекта «Крестики-Нолики»**

Формирование программы разбито на три этапа. К следующему этапу приступаем и узнаем что надо сделать только после окончания предыдущего. Это даст возможность изменения своего уже работающего кода.

Последовательность работы: Делаете задание, сдаете Pull Request, преподавателя выполняет проверку, Code Review (работоспособность и стилистика), выдает вам замечания, вы их исправляете (лучше за один раз), повторное code review и переходим к следующему этапу.

**Использование GIT:** Ветки под каждую новую версию. Корректность веток: каждая новая версия начинается от main