# **Приложение к заданию на выполнение курсового проекта**

**Краткое описание программы:**

Разработать игру «Крестики-нолики» на ПК с использованием языка программирования C++. Создание игрового поля в консоли, где клетки поля пронумерованы от 1 до 9. В случае правильного ввода номера клетки, ставится символ X, следующее веденное число будет O. В обратном случае пользователю выводится просьба ввести корректные данные номера клетки (от 1 до 9).

**Полное описание задачи:**

1. Создание игрового поля размером 3x3.
2. Проверка правильности введенных данных пользователем
3. Вывод счета за игру. Где будут представлены итоги побед двух сторон (X и O), или ничья.

**Входные данные:**

От пользователя требуется с клавиатуры вести числа от 1 до 9. Первый введенный символ будет X а следующим O.

**Выходные данные:**

Результат обработки входных данных пользователем и вывод их в окно консоли (количество побед X или O и ничьи).

Разработал: студент группы П2-17 Растопчин А. Р. 04.06.2020

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Согласовано: преподаватель Гусятинер Л.Б. 04.06.2020

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_