**Теория:**

1. Шилдт - главы 1-9 изучить + переписать и разобрать код

**Практика:**

1. Создать репозиторий Github - JavaCore для разбора кода из книги
2. Создать консольное приложение - эмулятор игры “Крестики-нолики”.

Классы (минимально необходимые):

Field - сущность, описывающая игровое поле

GameLogic - содержит бизнес-логику игры

GameRunner - главный класс приложения, содержащий метод main