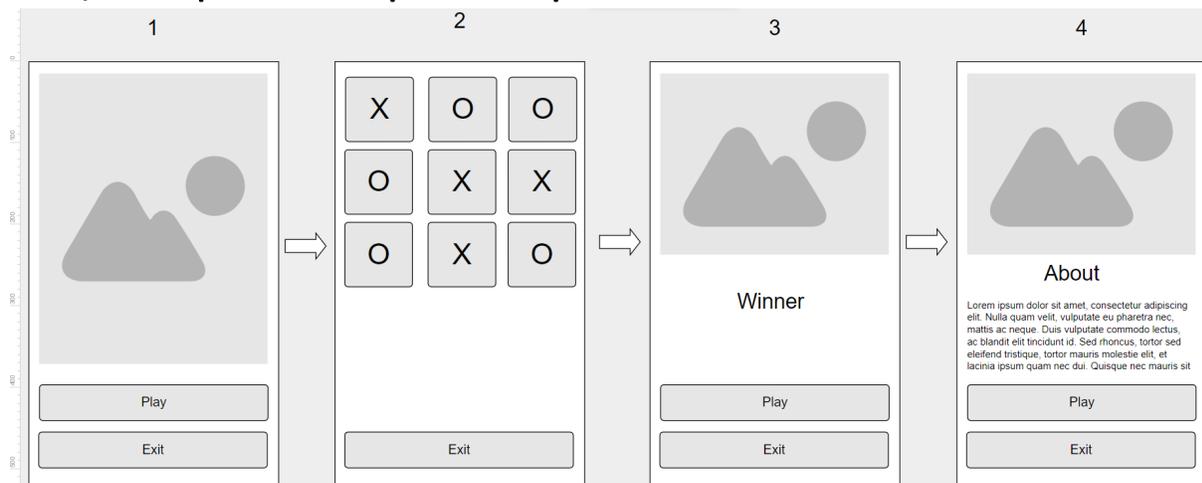


# Сценарий игры "Крестики-нолики"



## 1. Загрузка программы

На экране иллюстрация и две кнопки :

- a. Кнопка " Play"
- b. Кнопка "Exit"

1.a. - при нажатии переход на экран 2

1.b. - при нажатии переход на экран 4

## 2. Игровой процесс

- a. Кнопки игрового поля (первый ряд 1, 2, 3. Второй ряд 4,5,6. Третий ряд 7,8,9.)
- b. Кнопка "Exit"

2.a. При загрузке кнопки без текста. При нажатии в нажимаемой кнопке, если на ней до этого ничего не было, отображается X или O. Если нажатие происходит первый раз, то отображается X. Далее при каждом последующем нажатии на других кнопках ставится по-очереди или X, или O. Значение в кнопке, которая же имеет отображение X или O, при дальнейших нажатиях не меняется. При каждом нажатии должны проверяться появление одной из 8 выигрышных ситуаций. При появлении такой ситуации программа автоматически должна перейти в экран 3. Если все кнопки получили отображение, но выигрышная ситуация не появилась, то программа переходит в экран 3.

Выигрышные ситуации:

1. Название на кнопке 1 равно названию на кнопке 2 равно названию на кнопке 3
2. Название на кнопке 4 равно названию на кнопке 5 равно названию на кнопке 6
3. Название на кнопке 7 равно названию на кнопке 8 равно названию на кнопке 9
4. Название на кнопке 1 равно названию на кнопке 4 равно названию на кнопке 7
5. Название на кнопке 2 равно названию на кнопке 5 равно названию на кнопке 8

6. Название на кнопке 3 равно названию на кнопке 6 равно названию на кнопке 9
7. Название на кнопке 1 равно названию на кнопке 5 равно названию на кнопке 9
8. Название на кнопке 3 равно названию на кнопке 5 равно названию на кнопке 7

2.b. - при нажатии переход на экран 4

### 3. Результат игры

3.a. Иллюстрация

3.b. Текст

3.c. Кнопка " Play"

3.d. Кнопка "Exit"

3.a.\* При переходе на экран 3 с ситуацией выигрыша, картинка должна отображать символ, который выиграл. При переходе на экран 3 с ситуацией "ничья", картинка должна отображать нейтральную ситуацию

3.b. При переходе на экран 3 с ситуацией выигрыша, текст должен отображать фразу "победил" и символ, который выиграл. При переходе на экран 3 с ситуацией "ничья", текст должен отображать фразу "ничья"

3.c. при нажатии переход на экран 2

3.d. при нажатии переход на экран 4

### 4. Автор программы

4.a. Фото

4.b. Текст

4.c. Кнопка " Play"

4.d. Кнопка "Exit"

4.a - Фото автора программы

4.b. - Информация об авторе - Имя, Фамилия, номер учебной группы, название учебного заведения, TALLINN 2018

4.c. при нажатии переход на экран 2

4.d. Выход из программы

# Сценарий игры "Крестики-нолики" V2

## 1. Загрузка программы

При загрузке программы на экране кнопка "Play" теперь будет называться "2 Players", и добавляется еще одна кнопка "1 Player".

## 2. Игровой процесс

При запуске игры в режиме "2 Players", игра идет в том же режиме, что и в первой версии

При запуске игры в режиме "1 Player", игра происходит между игроком (человеком) и телефоном (программой).

Программа может выбирать шаги по следующим вариантам:

- a. Случайный выбор среди пустых клеток
- b. Выбор исходя из стратегии поставить как можно скорее три значка в один ряд.
- c. Выбор исходя из стратегии не дать поставить человеку три значка в один ряд.

Результаты игры и другие возможности из первой версии должны быть сохранены.