Мы будем делать игру Крестики-нолики. Поле – 3\*3. Состояние клеток будем описывать с помощью двумерного массива **map** из 3-х строк и 3-х стобцов. Элементы массива будут символьного типа (**char**).

**map[3][3]**

**0**

**1**

**2**

**0**

**1**

**2**

**[0][0]**

**[0][1]**

**[0][2]**

**[1][0]**

**[1][1]**

**[1][2]**

**[2][0]**

**[2][1]**

**[2][2]**

**Задача**

1. Создать класс **TTT**.
2. В нем объявить массив **map** символьного типа.
3. С помощью двух вложенных циклов For заполнить все элементы массива символом ‘\*’.
4. С помощью двух вложенных циклов For вывести на консоль (экран) все элементы массива, что-бы получилось поле:

\* \* \*

\* \* \*

\* \* \*

**Решение п.1, 2, 3 - смотри ниже...**

1. Если справился с п.4 - попробуй немного доработать п.4, что бы на экране было видно номера строчек и рядков, вот так:

0 1 2 3

1 \* \* \*

2 \* \* \*

3 \* \* \*

**Решение**

public class TTT{

 public static void main(String[] args) {

 char[][] map = new char[3][3];

 for (int i=0; i<3; i++) {

 for (int j=0; j<3; j++) {

 map[i][j] = '\*';

 }

 }

 }

}