## ControllerPrincip

- controller\_tictactoe: ControllerTic
- tela principal: TelaPrincipal

\_\_init\_\_(controller\_tictactoe: Contr tela\_principal: TelaPrincipal)

- + controller\_tictactoe(): ControllerT
- + tela\_principal(): TelaPrincipal
- + encerra\_sistema()
- + inicializa\_tictactoe()
- + inicializa controller principal()

## TicTacToe

\_\_init\_\_(cerquilha: list, jogada: int, jogador :int, ganhador: str)

- + cerquilha: () list
- + cerquilha(cerquilha): list
- + jogada:() int
- + jogada(jogada): int
- + jogador(): int
- + jogador(jogador): int
- + ganhador:() str
- + ganhador(ganhador): str

## ControllerTicTacT

- controller principal: ControllerPrincipal

\_\_init\_\_(controller\_principal: Controll tela\_tic\_tac\_toe: TelaTicTacToe, tic\_ta

- + tela\_tic\_tac\_toe():TelaTicTacToe
- + tic\_tac\_toe():TicTacToe
- + disputar()
- + jogar()
- + converter\_em\_posicao\_real(jogada
- + verificar\_posicao(posicao, tabela)
- + verificar se posicao ja esta ocup
- + mostra tabela()
- + reseta\_tic\_tac\_toe()
- + jogada\_maior\_que\_5(jogada)
- + troca\_jogador()
- + acrescenta\_jogada()
- + definir\_jogador()
- + conferir\_fim\_da\_partida(tabela, joga

