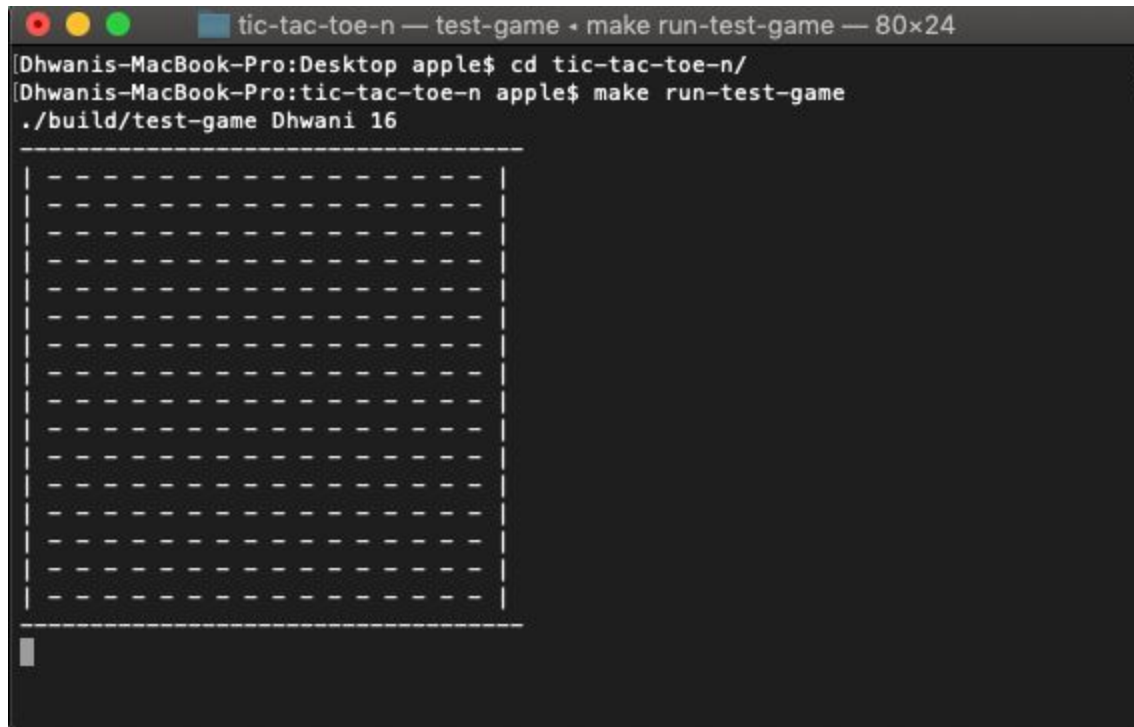


```
cd tic-tac-toe-n
make run-test-game
```



```

1 SRC_DIR := ./src
2 OBJ_DIR := ./build
3 TEST_DIR := ./test
4 INCLUDE_DIR := ./include
5 CC := g++ -std=c++11 -g -O2 -I$(INCLUDE_DIR)
6
7 $(OBJ_DIR)/error.o: $(SRC_DIR)/error.cpp $(INCLUDE_DIR)/error.h
8     $(CC) -c $(SRC_DIR)/error.cpp -o $(OBJ_DIR)/error.o
9 $(OBJ_DIR)/board.o: $(SRC_DIR)/board.cpp $(INCLUDE_DIR)/board.h $(INCLUDE_DIR)/error.h
10    $(CC) -c $(SRC_DIR)/board.cpp -o $(OBJ_DIR)/board.o
11 $(OBJ_DIR)/game.o: $(SRC_DIR)/game.cpp $(INCLUDE_DIR)/board.h $(INCLUDE_DIR)/player.h $(INCLUDE_DIR)/error.h $(INCLUDE_DIR)/humanPlayer.h
12    $(CC) -c $(SRC_DIR)/game.cpp -o $(OBJ_DIR)/game.o
13 $(OBJ_DIR)/humanPlayer.o: $(SRC_DIR)/humanPlayer.cpp $(INCLUDE_DIR)/player.h $(INCLUDE_DIR)/humanPlayer.h
14    $(CC) -c $(SRC_DIR)/humanPlayer.cpp -o $(OBJ_DIR)/humanPlayer.o
15 $(OBJ_DIR)/AIPlayer.o: $(SRC_DIR)/AIPlayer.cpp $(INCLUDE_DIR)/player.h $(INCLUDE_DIR)/board.h $(INCLUDE_DIR)/AIPlayer.h
16    $(CC) -c $(SRC_DIR)/AIPlayer.cpp -o $(OBJ_DIR)/AIPlayer.o
17 $(OBJ_DIR)/test-error: $(OBJ_DIR)/error.o $(TEST_DIR)/error.cpp
18    $(CC) $(TEST_DIR)/error.cpp $(OBJ_DIR)/error.o -o $(OBJ_DIR)/test-error
19 $(OBJ_DIR)/test-board: $(OBJ_DIR)/board.o $(OBJ_DIR)/error.o $(TEST_DIR)/board.cpp
20    $(CC) $(TEST_DIR)/board.cpp $(OBJ_DIR)/board.o $(OBJ_DIR)/error.o -o $(OBJ_DIR)/test-board
21 $(OBJ_DIR)/test-game: $(OBJ_DIR)/game.o $(OBJ_DIR)/board.o $(OBJ_DIR)/error.o $(OBJ_DIR)/humanPlayer.o $(OBJ_DIR)/AIPlayer.o
22    $(CC) $(TEST_DIR)/game.cpp $(OBJ_DIR)/game.o $(OBJ_DIR)/board.o $(OBJ_DIR)/error.o $(OBJ_DIR)/humanPlayer.o $(OBJ_DIR)/AIPlayer.o -o $(OBJ_DIR)/test-game
23 run-test-error: $(OBJ_DIR)/test-error
24     $(OBJ_DIR)/test-error
25 run-test-board: $(OBJ_DIR)/test-board
26     $(OBJ_DIR)/test-board
27 run-test-game: $(OBJ_DIR)/test-game
28     $(OBJ_DIR)/test-game
29

```

Here  $n=16$ .