

TicTacToe

Entwickeln Sie eine vereinfachte Version des Spieles TicTacToe

(Bsp.: <http://playtictactoe.org/>). Es soll ein zweidimensionales Spielfeld angelegt werden. Das Spielfeld ist dabei 3x3 Felder groß. Die Ausgabe des Spielfelds soll wie in der unten gezeigten Konsolenausgabe erfolgen.

Das Spiel soll gegen den Computer gespielt werden können, wobei die KI die Token an zufällige Positionen setzen soll.

Der Spieler besitzt den Token **X** (ASCII 88), der Computer den Token **O** (ASCII 79). Der Spieler beginnt das Spiel. Mit dem Befehl **quit** soll das Spiel beendet werden.

Es gibt keine Gewinnbedingung. Bei Auftreten von spielinternen Fehlern kann eine Fehlermeldung ausgegeben werden, es soll aber normal weitergespielt werden können.

Beispiel

Input auf der Konsole:

```
sep> 0 0
sep> 1 0
sep> 2 0
sep> quit
```

Ausgabe

Konsolen Ausgabe:

```
-----
|   |   |   |
-----
|   |   |   |
-----
|   |   |   |
-----
```

```
-----
| X |   |   |
-----
```

```
|   |   | O |
-----
```

```
|   |   |   |
-----
```

```
-----
| X | X | O |
-----
```

```
|   |   | O |
-----
```

```
|   |   |   |
-----
```

Error: Cannot set Tile on occupied Field!

Aufruf

```
./tictactoe
```

Bewertung

- Dokumentation und Programmierstil: 1 Punkt
- Einhalten der OOP Konzepte: 1 Punkt
- Struktur & Korrektheit: 1 Punkt