```
┌─────────────────────────────────┐
│ game::AbstractGame               │
│ < CellT, PlayerT, PawnT >        │
├─────────────────────────────────┤
│ + board                          │
├─────────────────────────────────┤
│ + AbstractGame()                 │
│ + AbstractGame()                 │
│ + ~AbstractGame()                │
│ + isFinished()                   │
│ + play()                         │
│ + revertPlay()                   │
│ + getPlayerToPlay()              │
│ + checkStatus()                  │
│ + getAvailableMoves()            │
│ + clone()                        │
└─────────────────────────────────┘
              △
              │   < BoardCell, Player,
              │        Player >
┌─────────────────────────────────┐
│ game::AbstractGame               │
│ < BoardCell, Player,             │
│        Player >                  │
├─────────────────────────────────┤
│ + board                          │
├─────────────────────────────────┤
│ + AbstractGame()                 │
│ + AbstractGame()                 │
│ + ~AbstractGame()                │
│ + isFinished()                   │
│ + play()                         │
│ + revertPlay()                   │
│ + getPlayerToPlay()              │
│ + checkStatus()                  │
│ + getAvailableMoves()            │
│ + clone()                        │
└─────────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────────┐
│ game::tic_tac_toe::              │
│        TicTacToe                 │
├─────────────────────────────────┤
│ # numberMoves                    │
├─────────────────────────────────┤
│ + TicTacToe()                    │
│ + ~TicTacToe()                   │
│ + isFinished()                   │
│ + play()                         │
│ + revertPlay()                   │
│ + getPlayerToPlay()              │
│ + checkStatus()                  │
│ + getAvailableMoves()            │
│ + clone()                        │
└─────────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────────┐
│ game::tic_tac_toe::              │
│        ConsoleGame               │
├─────────────────────────────────┤
│                                  │
├─────────────────────────────────┤
│ + ConsoleGame()                  │
│ + ~ConsoleGame()                 │
│ + draw()                         │
│ + loop()                         │
└─────────────────────────────────┘
```