Das speil X-O:

1. Feld von [3]\*[3]
2. Spielen zwei Spieler einen mit X zweite Spieler mit O
3. Wer schafft zuerst eine reihe oder ein spalte oder einen diagonal schneller erreicht, dann gewinnt der Spieler.

Programm verlauf

1. Statische Array von große [3][3]
2. Eine printer function
3. Eine Play Funktion: hier wird X und O in den Array gespeichert
4. Eine Wechsel Spieler Funktion
5. Eine Funktion (who win) die Funktion überprüft wer zu erst gewonnen hat und prüft die Felder
6. Main Funktion wird die Funktionen aufgerufen