

mögliche Ereignisse

- Programmstart
- Kommando (Aktion durch Spieler)
 - ende
 - neu
- Koordinaten $\begin{matrix} \swarrow & \searrow \\ & \end{matrix}$
 - \times
 - \circ
- ungültige Eingabe
 - Platz belegt
 - falsche Zeichen
- Spieler hat gewonnen $\begin{matrix} \swarrow & \searrow \\ & \end{matrix}$
 - \times
 - \circ
- Spielfeld voll \rightarrow unentschieden

gewonnen: mit dem selben
Zeichen belegt

A0	B0	C0
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A0	A1	A2
B0	B1	B2
C0	C1	C2
A0	B1	C2
A2	B1	C0

Was passiert?

- leeres Spielfeld
- Abbruch
- leeres Spielfeld +
leere Kommandoteile
- aktuelles Spielfeld +
leere Kommandoteile
Spielerwechsel
- aktuelles Spielfeld +
leere Kommandoteile
- Nachricht \otimes
"Spieler ... gewinnt" +
leere Kommandoteile
- Nachricht \otimes
"Spiel vorbei - unentschieden" +
leere Kommandoteile

Eingabe in
 \otimes Kommandoteile:
wie auch "ende" + "neu" mgl.

Was wird übergeben?

aktuelles Spiel $\begin{cases} \leq x \\ \leq 0 \end{cases}$

Kommando $\begin{cases} \leq \text{ende} \\ \leq \text{nen} \\ \leq \text{koordinaten} \end{cases}$

Nachricht $\begin{cases} \leq \text{Spiel ... gesamt} \\ \leq \text{menschen} \end{cases}$
oder boolean

belegte Plätze Koordinaten $\begin{cases} \leq 0 \\ \leq x \\ \leq \text{frei} \end{cases}$