

面向对象：

- 1.定义棋盘类和棋子类
- 2.棋盘为 $n*n$ 的方阵，棋子分为 X 和 O 两种
- 3.两名棋手各执一种棋子，轮流下棋，规定执 O 棋子的先手
- 4.获胜条件为：当一方在横向、纵向或者斜向（4 种方向中的任意一种即可）有 m 个棋子连城一排，即为胜利（有出现平局的可能）
- 5.输入为每次下棋的坐标，输出为结果（O Success、X Success 和 Dogfall3 种，每次的输入必在这 3 种结果中）
- 6.平局一定是下满了棋盘，而不会要求判断在哪一步时就已经注定平局
- 7.样例：

输入：

3 3	前一个 3 表示棋盘是 3x3，后一个 3 表示 3 子连成一线才算获胜
0 0	表示 O 落子坐标为 (0, 0)
0 1	表示 X 落子坐标为 (0, 1)
1 0	
0 2	
2 0	

输出：

O Success	O 后有一个空格，最后没有换行符
-----------	------------------