## UML Lab01

## TicTacToe

board : String [][]
state : enum
player : String
moveRow: int
moveColumn : int
valid : boolean
win : boolean
input : Scannerq

<<constructor>> TicTacToe()

+ play(): void

+ gameStatus() : String
+ printStatus() : void
+ printBoard() : void
- validMove() : Boolean

+ setPlayer(player : String) : void

+ getPlayer() : String

+ setMoveColumn(column: int): void

+ getColumn() : String

+ setMoveRow(row : int) : void

+ getRow() : String
+ makeMove() : void