

```
1  #include <iostream>
2  #include <string>
3  using namespace std;
4
5
6  class ticTacToe
7  {
8  private:
9      string p1Name;
10     string p2Name;
11     string fName1;
12     string fName2;
13     string lName1;
14     string lName2;
15     string p1;
16     string p2;
17     string board[9];
18     int p1Stats[3];
19     int p2Stats[3];
20     bool turn;
21 public:
22     ticTacToe();
23
24     void setp1Name(string);
25     void setp2Name(string);
26     void setfName1(string);
27     void setfName2(string);
28     void setlName1(string);
29     void setlName2(string);
30     void setp1(string);
31     void setp2(string);
32     void setboard(string*);
33     void setp1Stats(int*);
34     void setp2Stats(int*);
35     void settturn(bool);
36
37     string getp1Name();
38     string getp2Name();
39     string getfName1();
40     string getfName2();
41     string getlName1();
42     string getlName2();
43     string getp1();
44     string getp2();
45     string* getboard();
46     int* getp1Stats();
47     int* getp2Stats();
48     bool getturn();
49
50     void outputHeader();
51     void getNames();
52     bool whoseFirst();
```

```
53     void outputBoard();
54     string isWin();
55     void makeMove(bool);
56     void switchTurn();
57     void clearBoard();
58     void outputStats();
59     void startGame();
60
61 };
62
63
```