

# TikTakToe

|             |  |
|-------------|--|
| Game        | <p>Steuert den Durchführung des Spiels</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Speichert Referenz auf das Spielfeld</li><li>• Speichert, welche Spieler gerade aktiv ist</li><li>• Steuert die Durchführung in einzelnen Spielrunden und deren Ausgaben als Schleife</li></ul>                                       |
| Board       | <p>Repräsentiert und steuert das Spielfeld</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Speichert den Zustand des Spielfelds als 2D-Array</li><li>• Führt Spielzüge abhängig von ihrer Zulässigkeit aus</li><li>• Stellt Bedingungen für Spielende bereit (Sieg / Spielbrett voll)</li><li>• Gibt Spielfeld aus</li></ul> |
| Move        | <p>Repräsentiert einen Spielzug des Spielers und enthält...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ... den Spieler, der den Zug durchführen möchte</li><li>• ... Koordinaten des Feldes, das belegt werden soll</li></ul>   |
| InputReader | <p>Fordert Spieler zu Spielzug auf und liefert diesen als „Move“</p>   |

# Klassen und Methoden

## Game

```
boolean gameContinues()  
void printWelcomeMessage()  
void printEndingMessage()  
void switchPlayer()  
void startGame()
```

## Board

```
Board()  
Board(char[][] customBoard)  
char[][] getBoard()  
void checkBoardDimensions()  
char getWinner()  
void printBoard()  
char[][] createEmptyBoard()  
boolean isMoveValid(Move move)  
void performMove(Move move)  
boolean isBoardFull()  
boolean isGameWon()  
boolean checkForWinInRows()  
boolean checkForWinInColumns()  
boolean checkForWinInRows()  
boolean checkForWinInDiagonals()
```

## Move

```
Move(char player, int rowIndex, int columnIndex)  
char getPlayer()  
int getColumnIndex()  
int getRowIndex()
```

## InputReader

```
Move requestMove(char player)
```