

pkg

Board

~ playingSurface : char[][] = {{ ' ', '...'}}

- + isCat() : boolean
- + isWinner() : boolean
- + isMoveValid(move : String) : boolean
- + isMoveAvailable(move : String) : boolean
- + submitMove(move : String, someld : char) : void
- + printBoard() : void

Computer

~ id : char

- + Computer()
- + Computer(someChar : char)
- + setld(someld : char) : void
- + getld() : char
- + move(someBoard : Board, round : int) : void
- + checkForWinningMove(someBoard : Board) : String
- + checkForDefensiveMove(someBoard : Board) : String
- + checkForStrategicMove(someBoard : Board, round : int) : String
- + generateRandomMove(someboard : Board) : String

Project4

- + main(args : String[]) : void
- + startGame() : void
- + playerVsPlayer() : void
- + playerVsComputer() : void
- + computerVsComputer() : void
- + checkForWinner(board : Board, round : int, player : String) : void
- + playAgain() : void
- + introduction() : void

Computer

~ id : char

- + Computer()
- + Computer(someChar : char)
- + setld(someld : char) : void
- + getld() : char
- + move(someBoard : Board, round : int) : void
- + checkForWinningMove(someBoard : Board) : String
- + checkForDefensiveMove(someBoard : Board) : String
- + checkForStrategicMove(someBoard : Board, round : int) : String
- + generateRandomMove(someboard : Board) : String