Projekt TicTacToe

# Klassendiagramm in StarUML erstellen

Steuerung  
Erstellt alle Objekte, enthält Dauerschleife für den Programmablauf  
Enthält den Spielablauf und prüft ob jemand gewonnen hat

Spielfeld  
Enthält das aktuelle Spielfeld

Spieler  
Enthält Methoden und Attribute, die beide Spieler gemeinsam haben

Oberflaeche  
Erledigt Ausgaben und nimmt Eingaben an

# Klassen in Java programmieren

Welche Attribute braucht ein Spieler?  
Welche Attribute braucht ein Spielfeld?  
Wie könnten wir die gesetzten Felder in Spielfeld abspeichern?  
Was ist die Bedingung um TicTacToe zu gewinnen, wie kann man das pürfen?

Legen Sie einen Scanner in der Oberflaeche an.  
Legen Sie Methoden in der Oberflaeche zum Ein- und Ausgeben von Strings an.

In welcher Beziehung stehen die Klassen? Wer koordiniert alles?