**Задача 2. Крестики-нолики**

Старинная-добрая игра на страницах всех школьных тетрадей. Поле размером 3х3 представлено в виде двумерного массива с типом элементов char. Помните тот символьный тип из предыдущего модуля? Теперь он нам и пригодится. Участвуют два игрока, которые ходят по очереди и ставят в указанные ими в стандартном вводе координаты свой символ - ‘X’ или ‘O’ (буквы латинского алфавита). Как только у одного из игроков будет установлено подряд три крестика или три нолика - он побеждает. Если свободных клеток не осталось, а трёх совпадающих элементов не найдено - объявляется ничья. Для простоты, мы не будем рассматривать диагональные совпадения, а только строго вертикальные либо строго горизонтальные.

Изначально всё поле инициализируется символом пробела - ‘ ‘. Это можно сделать сразу при объявлении, либо с помощью вложенного цикла. На каждом ходе, при занятой клетке или при неверных координатах этой клетки должно быть выведено сообщение и игрок должен указать координаты клетки повторно. После каждого хода надо выводить в консоль текущее состояние всего игрового поля, для наглядности.

Сделаю ещё одну небольшую подсказку. Проверку на победу игрока, которую надо осуществлять после каждого хода, можно сделать с помощью вложенного цикла, сразу проверяя и вертикаль и горизонталь а как именно - попробуйте догадаться сами.