# Правила игры крестики-нолики 3x3

Игра крестики-нолики по классическим правилам.

На поле 3x3 игроки по очереди ставят свои символы (крестики и нолики).

Первыми ходят крестики. Кто первый выставит три своих символа в ряд – выигрывает.

Если ходов больше не осталось, и никто не выиграл – игра завершается вничью.

Программа, играющая в крестики-нолики, запускается для выполнения каждого хода. Для этого ей передается состояние поля и за кого она играет (крестики или нолики).

# Входные данные

Входные данные состоят из номера игрока за которого должна ходить программа (1 или 2) и содержимого игрового поля. Поле состоит из 9 чисел, разделенных пробелами и переводами строк. Каждое число описывает состояние одной клетки (0 – пустая, 1 – крестик, 2 – нолик).

Примеры входных данных:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  0 0 0  0 0 0  0 0 0 | Первый ход крестиков |
| 2  0 2 0  0 1 1  0 0 0 | Второй ход ноликов |
| 1  0 2 1  2 1 1  2 1 2 | Последний ход первого игрока |

# Выходные данные

В выходные данные выводятся координаты клетки, куда должен быть сделан ход. Координаты состоят из двух чисел, разделенных пробелом – строки и столбца. Строка и столбец – числа от 1 до 3. Строки нумеруются сверху вниз, столбцы – слева направо.

Примеры выходных данных:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные | Комментарий |
| 1  0 0 0  0 0 0  0 0 0 | 2 2 | Первый ход крестиков в центральную клетку  0 0 0  0 1 0  0 0 0 |
| 2  0 2 0  0 1 1  0 0 0 | 2 1 | Второй ход ноликов  0 2 0  2 1 1  0 0 0 |