

V jazyku Common Lisp vytvořte třídu *field* pro reprezentaci grafického znázornění políčka desky pro hru piškvorky. Třída *field* by měla dědit ze třídy *picture* (políčko je specifický typ obrázku). Dále by třída *field* měla obsahovat slot *state* pro uložení stavu políčka (prázdné, křížek, kolečko) a metody pro práci s tímto slotem. Stav políčka se může měnit libovolně (bez ohledu na pravidla hry piškvorky). Pro otestování funkčnosti třídy *field* si vytvořte několik políček a zkuste s nimi provádět dříve implementované transformace obrázku (rotace, posun, změna měřítka) a měnit stav vykreslovaných políček.

