## Tabla de funciones utilizadas.

FUNCIONES	UTILIDAD
Matriz	El numero de filas y columnas
Int i y j	Para detectar el estado de la matrices
opc	La decision de iniciar el juego
fila	La fila que se usara en una jugada
col	La columna que que se usara en una jugada
ganador	El que gano en el juego
turno	El turno en el que estan
Void gotoxy	Mueve el cursor de la ventana de texto a la posición según las coordenadas de x e y.
Void cls	Limpia la pantalla y dejar en valor neutro