

## Ejercicio 8: ficheros

Se quiere simular mediante un programa el comportamiento del juego 3 en raya con dos jugadores.

En el juego, un jugador gana cuando coloca tres fichas en línea (vertical, horizontal y diagonal).

El programa recibirá en un fichero llamado datos.txt diferentes partidas con los movimientos alternos de los jugadores, utilizando el siguiente formato:

```
Movimiento          B2 Movimiento A1 Movimiento C2          Movimiento C1
Movimiento A2
Movimiento C3 Movimiento B1      Movimiento      B3 Movimiento B2
Movimiento A3
Hay una partida por línea en la entrada.
```

La última partida tiene por supuesto su fin de línea, tras lo cual termina el fichero.

Los dos caracteres del movimiento van siempre juntos, pero puede haber cualquier cantidad de espacio en blanco en la línea, salvo en el último movimiento, que sabemos que aparece justo al final de la línea (no hay espacio en blanco detrás).

Cada movimiento está representado por una fila y una columna.

Por ejemplo, C3 equivale a la fila 3 y a la columna C.

La entrada siempre será correcta y siempre finalizará la partida, ya sea por la victoria de uno de los jugadores o porque el tablero está completo y no ha ganado ninguno.

En una partida nunca se recibirán más de 9 movimientos.

No hay límite en cuanto al número de partidas.

Se quiere un programa que sea capaz de leer la entrada anterior y

- Para cada partida diga si hay un ganador o si ha habido empate (tablero lleno), por ejemplo:

Partida 1: Gana Jugador 1

Partida 2: Gana Jugador 1

Partida 3: Empate

- Para cada partida se pinte el tablero que queda al final. Hay que usar X para el jugador 1 y O para el jugador 2. Por ejemplo:

```
A    B    C
0 | . | 0 1
-----
X | X | X 2
-----
. | . | . 3
```

- Para cada partida muestre los movimientos de cada jugador. Por ejemplo:

Partida 1: Jugador 1: B2 C2 A2 - Jugador 2: A1 C1

- Se muestre el número de partidas totales ganadas por cada jugador. Por ejemplo:

Jugador 1: 2 victorias

Jugador 2: 0 victorias