

Questão 2 (4 pontos)

Escreva uma função para decidir se num tabuleiro de jogo da velha há um vencedor e, caso exista, qual é o símbolo associado a ele.

Sua função deve verificar as seguintes situações anômalas:

1. Ocorrência de mais de um vencedor
2. Ocorrência de mais de dois tipos de símbolos associados aos jogadores