

Iks-Oks analizator

Napisati program koji proverava stanje tablice u igri iks-oks dimenzije **N**. Podaci o stanju tablice nalaze se u datoteci *iks-oks.txt*

U prvom redu se nalazi pozitivan ceo broj **N** koji predstavlja **veličinu tablice**, a potom ceo broj **M** koji predstavlja minimalni broj **istih** oznaka u *koloni*, *redu* ili *dijagonali* koji je potreban da bi igrač sa tom oznakom **pobedio**. U narednih **N** redova, nalazi se po **N karaktera**, koji mogu da budu:

- 1. “**(blanko znak)**” - oznaka *slobodnog polja*
- 2. “**X**” - oznaka *iks igrača*
- 3. “**O**” - oznaka *oks igrača*.

Maksimalna moguća veličina tablice je **20 x 20**.

Program treba da analizira stanje tabele i da prijavi na standardnom izlazu jednu od sledeće tri poruke.

- 1. “*Igrač X je pobednik*”
- 2. “*Igrač O je pobednik*”
- 3. “*Igra nije završena*”

Igrač je **pobedio** ako se u koloni, redu ili dijagonali nalazi **N** njegovih oznaka. Smatrati da je stanje tablice korektno prema pravilima igre.

Primeri fajlova *iks-oks.txt* i odgovarajućih ispisa:

3 3

XOO

XX

X O

Igrač X je pobednik

5 4

X

OO

XXO

XXO

O

Igrač O je pobednik

10 4

X OXO

O XO

O O O

X O

XX

X O X

O O

O O

O X

O X

Igrač O je pobednik