

Gra typu „Kółko i Krzyżyk” (Tic-Tac-Toe)

Opis zadania:

Stwórz aplikację internetową w React, która umożliwi grę w **Kółko i Krzyżyk** dla dwóch graczy. Gra powinna działać w klasyczny sposób – na planszy o wymiarach 3x3 gracze na zmianę zaznaczają swoje ruchy, aż jeden z nich wygra lub gra zakończy się remisem.

Założenia:

- Układ planszy:**
 - Plansza do gry ma wymiar 3x3, a każda komórka planszy może zawierać symbol „X” lub „O”.
 - Użytkownik klika w pustą komórkę, aby umieścić swój symbol.
- Rozgrywka:**
 - Gra rozgrywana jest na zmianę pomiędzy dwoma graczami – pierwszy gracz gra „X”, a drugi „O”.
 - Po każdym ruchu aplikacja sprawdza, czy któryś z graczy wygrał (trzy symbole w linii pionowej, poziomej lub ukośnej) albo czy gra zakończyła się remisem (wszystkie komórki są wypełnione, a nikt nie wygrał).
- Śledzenie stanu gry:**
 - Aplikacja wyświetla komunikat o wygranej lub remisie po zakończeniu gry.
 - Wyświetlany jest również komunikat, czyja teraz kolej na ruch (Gracz X lub Gracz O).
- Rozpoczęcie nowej gry:**
 - Po zakończeniu gry wyświetlany jest przycisk „Nowa Gra”, który resetuje planszę i umożliwia rozpoczęcie nowej rozgrywki.
- Stylizacja:**
 - Stylizacja powinna być minimalistyczna i czytelna – zadbaj o odpowiednie odstępy i przyciski.
 - Użyj Bootstrapa lub CSS do stylizacji planszy i przycisków.

Wymagania techniczne:

- Projekt wykonaj z wykorzystaniem React.
- Stan gry powinien być zarządzany za pomocą `useState`.
- Dodaj logikę sprawdzającą, czy któryś z graczy wygrał, i odpowiednio reaguj na zakończenie gry.

Dodatkowe wyzwania (opcjonalnie):

- Zaimplementuj licznik punktów, który będzie śledził liczbę zwycięstw każdego z graczy.
- Zaimplementuj prostą sztuczną inteligencję (AI), aby użytkownik mógł grać przeciwko komputerowi.
- Dodaj animacje do zmiany stanu planszy lub ruchu graczy za pomocą biblioteki Framer Motion.