**Gra w kółko i krzyżyk**

# Wymaganie nr 1

Symbole można umieścić w dowolnym pustym polu na planszy o wymiarach 3x3

**Testy**:

* Gdy symbol zostanie umieszczony poza osią X, należy zgłosić wyjątek RuntimeException.
* Gdy symbol zostanie umieszczony poza osią Y, należy zgłosić wyjątek RuntimeException.
* Gdy symbol zostanie umieszczony na zajętym polu, należy zgłosić wyjątek RuntimeException.

# Wymaganie nr 2

Potrzebny jest sposób na określenie, który gracz powinien jako następny wykonać posunięcie.

**Testy**:

* Zaczynać powinien gracz używający symbolu X.
* Jeśli w poprzedniej kolejce dodano X, w następnej kolejce należy dodać 0.
* Jeśli w poprzedniej kolejce dodano O, w następnej kolejce należy dodać X.

# Wymaganie nr 3

Gracz wygrywa, jeżeli jako pierwszy doda takie same symbole od krawędzi do krawędzi planszy po przekątnej.

**Testy**:

* Jeśli warunek oznaczający wygraną nie jest spełniony, nie ma zwycięzcy.
* Jeśli cały wiersz jest zajęty przez symbole reprezentujące daną osobę, gracz wygrywa.
* Jeśli cała kolumna jest zajęta przez symbole reprezentujące daną osobę, gracz wygrywa.
* Jeśli cała przekątna od lewego górnego rogu jest zajęta przez symbole reprezentujące daną osobę, gracz wygrywa
* Jeśli cała przekątna od prawego górnego rogu jest zajęta przez symbole reprezentujące daną osobę, gracz wygrywa

# Wymaganie nr 4

Wynik jest remisowy, jeśli wszystkie pola zostały zapełnione

# Wymaganie nr 5

Po wpisaniu symbolu przez użytkownika program powinien wyświetlić aktualny stan planszy.

Zadanie na podstawie książki Test-Driven Java Development (Viktor Farcic, Alex Garcia)