

Nesta parte do desafio,  **você deve desenvolver um Jogo da Velha.**

No seu jogo, você deve representar o tabuleiro através de um array bidimensional de caracteres. Para isto, você deve criar (no mínimo) as seguintes classes:

- **JogoDaVelha:** que possui o tabuleiro do jogo como atributo.
  - No construtor da classe, receba por parâmetro um valor inteiro referente às dimensões do tabuleiro. Por exemplo, se o inteiro recebido for 3, o tabuleiro terá dimensões 3x3; caso o valor recebido seja 7, o tabuleiro terá dimensões 7x7, e assim sucessivamente. Com este valor recebido, inicialize o tabuleiro.
  - Crie o método realizaJogada, que recebe dois inteiros (referentes a uma linha e uma coluna do tabuleiro) e um caractere, referente a jogada a ser realizada ('X' ou 'O'). Este método retorna verdadeiro ou falso, e simplesmente coloca no tabuleiro a jogada realizada. Caso já tenha uma jogada na posição indicada, o método retorna falso, indicando que a jogada não pode ser realizada. Caso a jogada seja realizada corretamente, o método retorna verdadeiro.
  - Crie um método chamado verificaGanhador, que retorna um valor booleano. Este método analisa o tabuleiro e retorna verdadeiro caso o jogo tenha um vencedor, e falso caso contrário. O jogo tem um vencedor caso as duas diagonais (principal e secundária) estejam preenchidas com o mesmo caractere ('X' ou 'O'), ou quando alguma linha estiver preenchida com o mesmo caractere ('X' ou 'O'), ou ainda quando alguma coluna estiver preenchida com o mesmo caractere ('X' ou 'O').
  - Na classe JogoDaVelha, faça o método toString, que retorna uma String que refere-se ao estado atual do tabuleiro.

- **Jogador:** possui um nome e uma quantidade de pontos.
  - No construtor de jogador, receba parâmetros para inicializar o nome dos atributos, e inicialize os pontos em zero
  - Crie os métodos de acesso
  - Crie o toString

- **Principal:** é a classe que possui o main. No main, faça o que se pede:

- Crie dois jogadores, com nomes solicitados pelo teclado

- Crie um objeto do tipo JogoDaVelha com um tamanho de tabuleiro informado pelo usuário via teclado
- Desenvolva, utilizando os métodos criados nas classes JogoDaVelha e Jogador, a lógica do jogo da velha. Os jogadores devem indicar qual posição (linha e coluna) querem jogar. O primeiro jogador joga com o 'X', enquanto o segundo com a 'O'
- Ao final de cada jogo, você deve aumentar a pontuação do jogador vencedor e perguntar se eles desejam jogar novamente. Quando os jogadores não quiserem mais jogar, crie um arquivo de texto chamado resultado.txt contendo as informações do jogador vencedor

Você pode criar classes e/ou métodos auxiliares para seu programa, desde que não perca a essência do que foi descrito acima.