1. Napisati program za igranje X-O na stranici:
   * Svako polje moze da bude dugme, i da mu se menja sadrzaj na klik.
   * Zasad nije potrebno proveravati ko je pobedio, vec samo da se na klik obelezava polje
   * Naizmenicno igraju X i O, tako da prvi klik postavlja simbol X, sledeci O, i tako u krug
   * Ukoliko polje vec ima postavljen simbol, klik na njega ne treba da menja bilo sta
   * HTML i CSS mozete postavljati po svom nahodjenju, tako da ako vam nesto moze olaksati pisanje programa mozete to dodati
2. Promeniti program tako da se proverava pobednik:
   * Nakon svakog poteza, ako su u bilo kom redu, koloni ili dijagonali isti simboli, ispisati ispod “Igrac <simbol> je pobednik”
   * Nakon sto je igra zavrsena, klikovi na polja ne treba da menjaju bilo sta