**Functioneel ontwerp inelveropdracht 1:**

1. Het programma start zodra de user het aanklikt.
2. Het spel verschijnt op het scherm.
3. De speler kan vakjes aan klikken
4. Na het klikken zie je een X of O, omstebeurt zet je er steeds 1 ergens neer
5. Het programma houd op met iets doen als alle vakjes vol zijn, dit om dat er geen wincondition is.
6. Refresh de pagina als je weer wil spelen.