

**EJERCICIO 66 – ejer66.java**

Realiza un juego del 3 en raya del siguiente modo:

- El usuario comenzará tirando y su símbolo en el tablero será una 'X', para ello introducirá por teclado la fila y la columna (ambos valores de 0 a 2), cuyos valores se validarán para que coincidan con casillas del tablero.
- El pc elegirá de forma aleatoria una fila y una columna que no estén ocupadas y su símbolo será una 'O' en el tablero.
- En cada tirada, tanto del jugador como del pc, mostraremos el estado actual del tablero por pantalla y comprobaremos las condiciones para ganar el jugador o el pc, para de esta forma dar por finalizada la partida.

Ejemplo de ejecución de este programa:

```

Bienvenidos al juego del 3 en raya
Introduce fila y columna de tu tirada:
0 4
La columna está fuera del tablero!. Valores posibles: 0, 1, 2
Introduce fila y columna de tu tirada:
4 0
La fila está fuera del tablero!. Valores posibles: 0, 1, 2
Introduce fila y columna de tu tirada:
0 0
X      _      _
_      _      _
_      _      _
Ahora tira la maquina...
X      _      _
_      _      O
_      _      _
Introduce fila y columna de tu tirada:
0 1
X      X      _
_      _      O
_      _      _
Ahora tira la maquina...
X      X      _
O      _      O
_      _      _
Introduce fila y columna de tu tirada:
0 2
X      X      X
O      _      O
_      _      _
Fin del juego. Has ganado!

```