1. DOMContentLoaded: executa a função quando todo o programa estiver carregado
2. querySelectorAll: pega todas as divs com a classe square
3. forEach: funciona como um for em todos os squares, ao clicar em um square, executa a função handleClick
4. handleClick: recebe um square como event, na variável square insere as informações do mesmo div, id, class etc
5. position: recebe o id do square (0,1,2,3,4,5,6,7,8)
6. executa handleMove com o id do square (0,1,2,3,4,5,6,7,8)
7. handleMove: insere em uma posição da lista board, um símbolo o ou x, que é definido pelo índice playerTime (varia de zero ou um a cada jogada)
8. updateSquares: é executada ao clicar em um square, pega todos os squares, percorre os squares, insere em position o id do square (0,1,2,3,4,5,6,7,8), insere em symbol ‘o’ ou ‘x’ a depender da posição que esteja na lista board, insere o symbol no square.