JOGO DA VELHA

O JOGADOR ESCOLHE UM NUMERO DO TABULEIRO ENTRE 1 E 9

O LUGAR NO TABULEIRO DEVE ESTAR VAZIO

TABULEIRO[I][J] == 0; BREAK;

IF TABULEIRO>0 NÃO BREKA E REPETE A JOGADA COM MENSAGEM INVÁLIDA

UM CONTADOR DE 0 E 1 SERVE PARA TROCAR OS JOGADORES, SE CONTADOR =1 É A VEZ DO JOGADOR 1

TODA VEZ QUE O JOGADOR JOGAR, O CONTADOR MUDA PARA O NUMERO DO JOGADOR SEGUINTE: EXEMPLO

JOGADOR 1 JOGA

CONT = 2;

JOGADOR 2 JOGA

CONT = 1;