

Totito

Estado de aplicación

- **Player:** puede ser "O" o "X".
- **currentPlayer:** se refiere a qué jugador tiene el turno, puede ser 0 o 1.
- **win:** establece si un jugador ha ganado, puede ser falso o verdadero.

División de los componentes

Título - h1

flex-container <div>:

g1	g2	g3
g4	g5	g6
g7	g8	g9

Player`s turn - h2

Reiniciar - Button

Combinaciones para mostrar mensaje de ganador:

- g1 + g2 + g3
- g1 + g4 + g7
- g7 + g5 + g3
- g3 + g6 + g9
- g7 + g8 + g9
- g1 + g5 + g9
- g4 + g5 + g6
- g2 + g5 + g8