Класс «Board»

Конструкторы:

* Board() – инициализирует игровое поле пустым;
* Board(const Board & board),
* Board(const Board \* board) – конструктор копирования по ссылке (указателю), полностью копирует игровое поле и все состояни.

Константные методы:

* bool check(int x) const – проверяет возможность сделать ход в клетку с номером x, если это возможно возвращает истину;
* bool theraAreSteps() const – возвращает истину, если есть возможность сделать ход;
* std::vector<int> getAvailableMoves() const – возвращает вектор номеров клеток, в которых можно совершить ход;
* char getWinner() const – возвращает символ победителя на поле, если такой есть. Если выиграли крестики – ‘X’, если нолики – ‘O’, если победителя нет, но возможны ходы – ‘ ‘, если ходы закончились, а победитель не нашелся, то – ‘$’;
* bool isWinningState(int x, char c) const – проверяет «победность» хода. Т.е. возвращает истину, если можно поставить в клетку x символ c, и если после данной манипуляции побеждает сторона, ходящая символом c, в иных случаях возвращает ложь;
* std::vector<char> getBoardVec() const – возвращает состояние доски в виде вектора состоящего из последовательности символов ‘X’, ‘O’, ‘ ‘, соответствующих клеткам с номерами от 0 до 8.

Неконстатные методы:

* void refreshBoard() – «обновляет» (наделе отчищает поле, состояния переводятся в исходные)
* bool tryToDoStep(int x, char c) – пытается поставить в клетку x символ c, в случае успешной попытки возвращает истину, в ином случае ложь.