

Jogo da Velha

Implemente um jogo da velha usando linguagem de programação C.

- Atividade em dupla.
- **Atenção: É OBRIGATÓRIO o uso de funções para modularizar o código fonte!**
- Entrega esperada:
 - Código fonte;
 - Apresentação do código fonte.

Requisitos:

1. O tabuleiro é uma matriz 3x3.
2. Dois jogadores, 'X' e 'O', jogam alternadamente (**1 PONTO**).
3. Os jogadores devem digitar a posição de sua jogada no formato "linha, coluna" (por exemplo, "1, 2" para a segunda linha e terceira coluna) (**1 PONTO**).
4. O tabuleiro deverá ser preenchido e exibido na tela com o novo estado. Isso deve se repetir a cada nova jogada (**1 PONTO**).
5. Implemente a validação para garantir que as jogadas sejam válidas (posição não ocupada e existente) (**1 PONTO**).
6. O jogo pode ser encerrado a qualquer momento quando um jogador escolher a opção "sair" (**1 PONTO**).
7. Determine o vencedor ou declare um empate quando apropriado.
 - Um jogador vence se conseguir três de suas marcas consecutivas em uma linha, coluna ou diagonal (**2 PONTOS**).
 - O jogo termina em empate se todas as casas estiverem preenchidas e nenhum jogador vencer (**1 PONTO**).
8. **Modularização:** mínimo 4 funções além da main (**2 PONTOS**).