**Класс крестики-ноликиРУЧ**

|  |  |
| --- | --- |
| Ограничение времени | 1 секунда |
| Ограничение памяти | 64Mb |
| Ввод | стандартный ввод или testmodule.py |
| Вывод | стандартный вывод или output.txt |

Напишите класс **TicTacToeBoard** для игры в крестики-нолики, который должен иметь следующие методы:

* **new\_game()** – для создания новой игры;
* **get\_field()** – для получения поля (список списков);
* **check\_field()** – для проверки, есть ли победитель, который возвращает **X**, если победил первый игрок, **0**, если второй, **D**, если ничья и **None**, если можно продолжать игру;
* **make\_move(row, col)** – который устанавливает значение текущего хода в ячейку поля с координатами **row, col**, если это возможно, «переключает» ход игрока, а также возвращает сообщение «Победил игрок X» при победе крестиков, «Победил игрок 0» при победе ноликов, «Ничья» в случае ничьей и «Продолжаем играть», если победитель после данного хода неопределён.

Кроме того, метод **make\_move** должен возвращать сообщение «Клетка <row>, <col> уже занята», если в клетке уже стоит крестик или нолик, и «Игра уже завершена», если в текущей игре уже выявлен победитель или закончились ячейки для ходов.

При создании объекта класса должна создаваться новая игра.  
Аргументы row и col метода make\_move могут принимать значения от 1 до 3.

**Пример**

| Ввод | Вывод |
| --- | --- |
| from solution import TicTacToeBoard  board = TicTacToeBoard()  print(\*board.get\_field(), sep="\n")  print(board.make\_move(1, 1))  print(\*board.get\_field(), sep="\n")  print(board.make\_move(1, 1))  print(board.make\_move(1, 2))  print(\*board.get\_field(), sep="\n")  print(board.make\_move(2, 1))  print(board.make\_move(2, 2))  print(board.make\_move(3, 1))  print(board.make\_move(2, 2))  print(\*board.get\_field(), sep="\n") | ['-', '-', '-']  ['-', '-', '-']  ['-', '-', '-']  Продолжаем играть  ['X', '-', '-']  ['-', '-', '-']  ['-', '-', '-']  Клетка 1, 1 уже занята  Продолжаем играть  ['X', '0', '-']  ['-', '-', '-']  ['-', '-', '-']  Продолжаем играть  Продолжаем играть  Победил игрок X  Игра уже завершена  ['X', '0', '-']  ['X', '0', '-']  ['X', '-', '-'] |

**Примечания**

Данная задача дополнительно проверяется преподавателем.