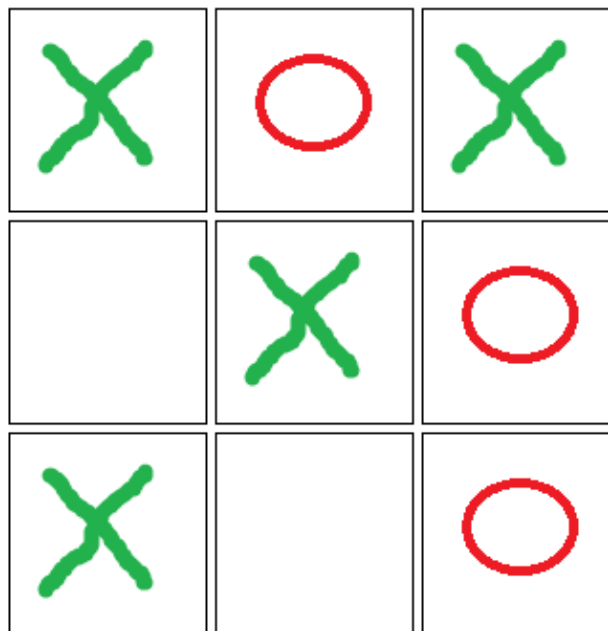


Esercizio 23 TRIS

Realizzare il gioco **TRIS** illustrato di seguito :

Tris



Ha vinto il giocatore 1

All'avvio, tramite due cicli for annidati, creare dinamicamente il contenuto della tabella indicata all'interno del file html. All'interno di ogni cella viene aggiunto un tag IMG avente un ID matriciale del tipo `img-0-0`, `img-0-1`, `img-0-2`, `img-1-0`, `img-1-1`, `img-1-2`, `img-2-0`, `img-2-1`, `img-2-2`

Inizia la partita il **giocatore1** che, in corrispondenza del click su una cella, visualizza all'interno della cella l'immagine della X.

Il **turno** passa quindi a **giocatore2** che, in corrispondenza del click su una cella, visualizza l'immagine della O.

- Dopo la visualizzazione di una carta disabilitare la cella al click, in modo che quando un giocatore ha fatto la sua mossa non sia più possibile cambiarla
- Dopo ogni mossa controllare l'eventuale vincita e, nel caso, segnalarla indicando se ha vinto **giocatore1** oppure **giocatore2** e disabilitando tutte le celle al click.
Fare il controllo su tutte le righe, poi su tutte le colonne ed infine sulle due diagonali.
- Nel caso in cui siano state visualizzate tutte e nove le celle senza un vincitore segnalare un risultato di pareggio.