

Desenvolva um programa em c que leia uma matriz 3x3 representando um possível estado do jogo da velha e decida quem ganhou o jogo ("x ganhou", "o ganhou", "empate") ou decida que o jogo está em execução ainda ("em jogo"). Ganha-se no jogo da velha ao se preencher linhas, colunas ou diagonais com a mesma peça ('x' ou 'o'). Notas: (i) a matriz deve ser declarada como char; (ii) os possíveis caracteres permitidos são 'x', 'o', '-', onde 'x' representa o jogador X, 'o' representa o jogador O, '-' representa uma casa não preenchida ainda no jogo; (iii) não é necessário tratar erros nas entradas de dados da matriz.

Exemplos de Entrada e Saída

Entrada:

```
x o o
o x x
- - x
```

Saída:

```
x ganhou
```

Entrada:

```
x o o
o x x
x x o
```

Saída:

```
empate
```

Entrada:

```
- o o
- x -
x x -
```

Saída:

```
em jogo
```