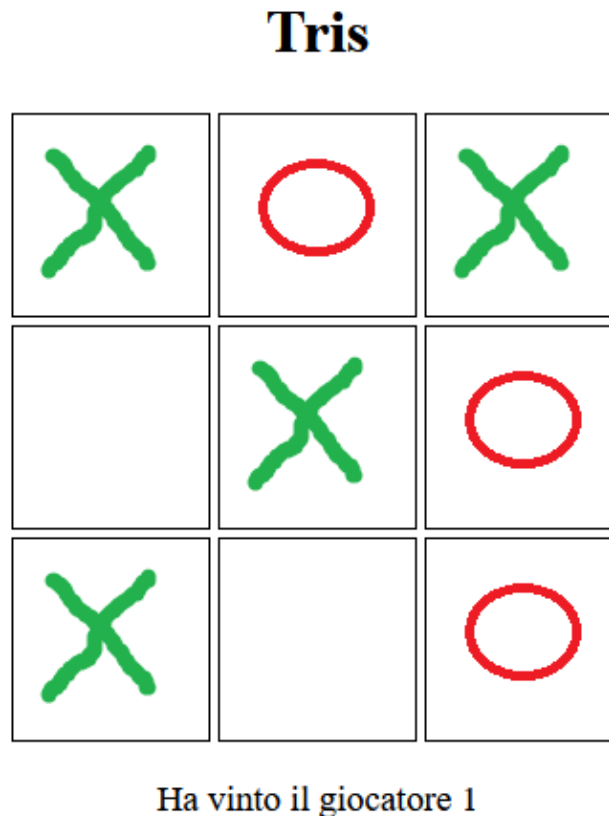


## Esercizio 23 TRIS

---

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



All'avvio, tramite due cicli for annidati, creare dinamicamente il contenuto della tabella indicata all'interno del file html, assegnando ad ogni immagine 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
- Nel caso in cui siano state visualizzate tutte e nove le celle senza un vincitore segnalare un risultato di pareggio.