Questão 1

Crie uma função que receba como parâmetro a matriz do jogo da velha e retorne 0 caso não haja um vencedor, 1 caso o primeiro jogador seja o vencedor e 2 caso seja o segundo. Complete o jogo da velha com essa função de forma que ele termine quando um jogador completar uma linha, coluna ou diagonal e diga quem venceu.

Questão 2

Crie uma função 𝚟𝚘𝚒𝚍 𝚖𝚊𝚚𝚞𝚒𝚗𝚊(𝚌𝚑𝚊𝚛 𝚜[𝟹][𝟹], 𝚒𝚗𝚝 \*𝚡, 𝚒𝚗𝚝 \*𝚢) que receba por referência o tabuleiro do jogo e duas variáveis. A função deve verificar o tabuleiro, escolher uma posição ainda não marcada e retornar a linha 𝘅 e a coluna 𝘆 com a jogada da máquina (valores entre 1 e 3).

Questão 3

Crie uma função que receba por parâmetro uma matriz de inteiros e a inicialize da seguinte forma:

