

Napisati program kojim se simulira igranje igre križić-kružić sa računalom.

Program treba korisnika obavještavati o koordinatama svog izabranog polja kada je na potezu, a korisnik svoj potez zadaje koordinatama željenog polja. Poslije svakog odigranog poteza programa (X) ili korisnika (O), na ekranu treba prikazati trenutno stanje igre, npr.:

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

Napisati program ZbrojDvijeKocke kojim se simulira eksperiment sa bacanjem dvije igraće kocke. Program treba sadržavati sljedeće 3 metode:

1. Metoda baciZaZbroj() simulira bacanje dvije kocke dok njihov zbroj ne bude jednak zadanom mogućem broju od 2 do 12. Rezultat ove metode treba biti broj bacanja koji je izvršen dok se nije dogodio željeni ishod.
2. Metoda prosjekZaZbroj() koristi prethodnu metodu baciZaZbroj() za ponavljanje 1000 puta eksperimenta bacanja dvije kocke dok se ne dobije zadani zbroj. Parametar metode je željeni zbroj svakog bacanja, a rezultat metode je prosječan broj bacanja koji se dobije za taj zbroj u 1000 pokušaja.
3. Metoda main() poziva prethodnu metodu prosjekZaZbroj() za svaki mogući zbroj dvije kocke od 2 do 12 i rezultate prikazuje u tablici sljedećeg oblika:

Zbroj dvije kocke	Prosječan broj bacanja
2	35.87
3	18.08
4	11.95
...	...