

Tarea 6

El gato se juega en un tablero de 3x3. Nosotros representaremos los tiros del primer jugador con una O mayúscula, los tiros del segundo jugador con una X mayúscula y las casillas en donde nadie ha tirado mediante un guión.

Escriba un programa que lea un tablero de gato e imprima una O si el primer jugador gana, una X si el segundo jugador gana y un guión si hay empate.

Nota: no habrá más de un ganador por tablero.

<i>Ejemplo</i>	
Entrada	Salida
XOX OXO O-X	X
XOX OOO -X-	O
XOX OOX OXO	-