

Zadanie 3

Zaprojektuj grę kółko i krzyżyk dla dwóch osób. Plansza będzie się składała z 9 przycisków **p1**, **p2**, ..., **p9** ułożonych 3 wiersze po 3 kolumny oraz przycisku **pWyczysc**.

- Należy zadeklarować zmienną prywatną w pliku nagłówkowym **Unit1.h** o nazwie **ruch** (typ *int*).
- Kliknięcie przycisku **pWyczysc** powoduje:
 - wyczyszczenie etykiet przycisków (ustawienie atrybutu *Caption = ""*)
 - ustawienie wartości **ruch = 1**
- Kliknięcie przycisków **p1**, ..., **p9** powoduje:
 - jeśli etykieta jest pusta (*Caption == ""*) to:
 - jeśli wartość **ruch** równa 1 to
 - ustaw etykietę "O"
 - **ustaw ruch = 2**
 - w przeciwnym wypadku:
 - ustaw etykietę "X"
 - **ustaw ruch = 1**