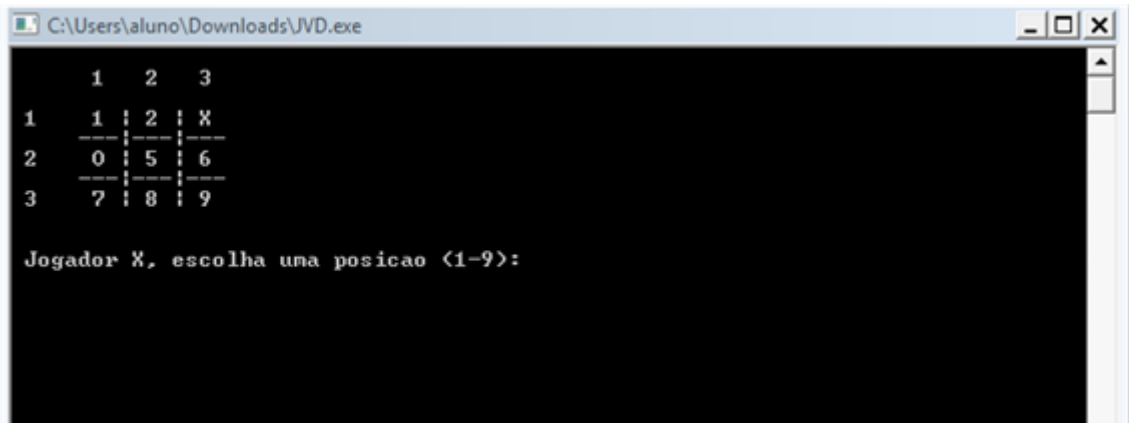


CARD 1 - JOGO DA VELHA BASE

Como jogador, **quero** disputar um jogo da velha contra outro jogador **para** competir e testar minha estratégia.

- Jogadores alternam turnos com X e O

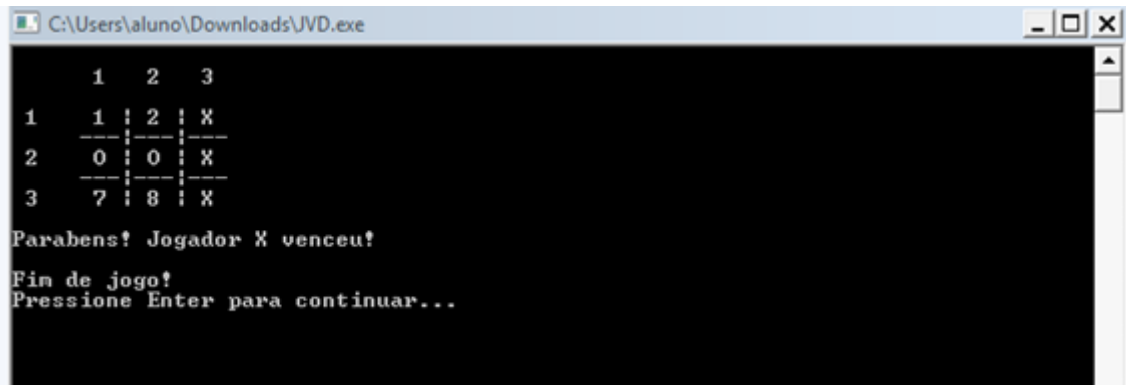


```
C:\Users\aluno\Downloads\JVD.exe

  1   2   3
1   1 | 2 | X
  ---|---|---
2   0 | 5 | 6
  ---|---|---
3   7 | 8 | 9

Jogador X, escolha uma posicao <1-9>:
```

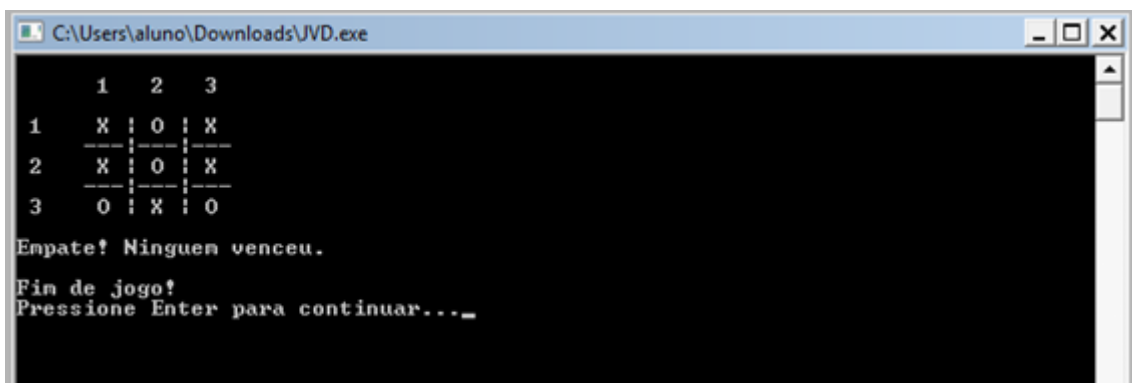
- O sistema identifica vitórias e empates



```
C:\Users\aluno\Downloads\JVD.exe

  1   2   3
1   1 | 2 | X
  ---|---|---
2   0 | 0 | X
  ---|---|---
3   7 | 8 | X

Parabens! Jogador X venceu!
Fim de jogo?
Pressione Enter para continuar...
```



```
C:\Users\aluno\Downloads\JVD.exe

  1   2   3
1   X | 0 | X
  ---|---|---
2   X | 0 | X
  ---|---|---
3   0 | X | 0

Empate! Ninguem venceu.
Fim de jogo?
Pressione Enter para continuar...
```

- O jogo termina ao vencer ou empatar

```

C:\Users\aluno\Downloads\JVD.exe

      1  2  3
1  X | 0 | X
2  0 | X | 0
3  X | 8 | 9

Parabens! Jogador X venceu!
Fim de jogo!
Pressione Enter para continuar...

```

- Jogador 1 sempre começa com X

```

C:\Users\aluno\Downloads\JVD.exe

      1  2  3
1  1 | 2 | 3
2  4 | 5 | 6
3  7 | 8 | 9

Jogador X, escolha uma posicao <1-9>:

```

- Deve haver validação de posição ocupada

```

C:\Users\aluno\Downloads\JVD.exe

      1  2  3
1  X | 2 | 3
2  4 | 5 | 6
3  7 | 8 | 9

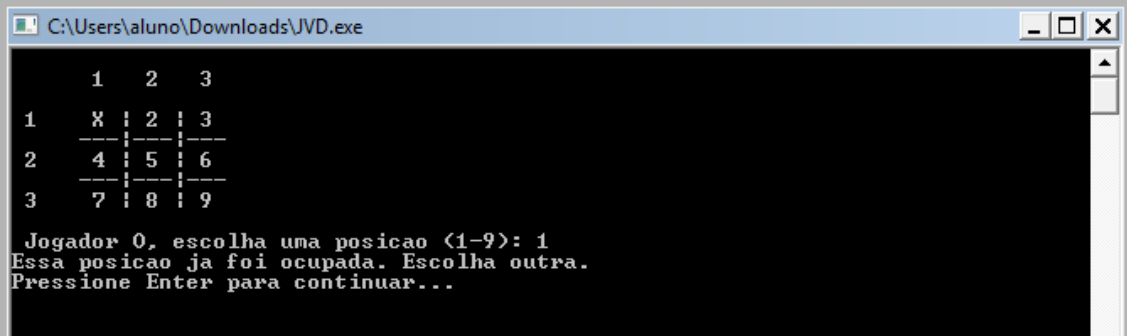
Jogador 0, escolha uma posicao <1-9>: 1
Essa posicao ja foi ocupada. Escolha outra.
Pressione Enter para continuar...

```

CARD 2 – VALIDAÇÃO DE JOGADAS E REPETIÇÃO

Como jogador, quero alternar entre dois jogadores e marcar as jogadas no tabuleiro, para que o jogo funcione de forma justa.

- O sistema deve impedir jogar em casa já ocupada
- Jogador deve ser informado e repetir tentativa
- Posições ocupadas não podem ser sobrescritas



```
C:\Users\aluno\Downloads\JVD.exe

  1   2   3
1  8 | 2 | 3
  --+---+--
2  4 | 5 | 6
  --+---+--
3  7 | 8 | 9

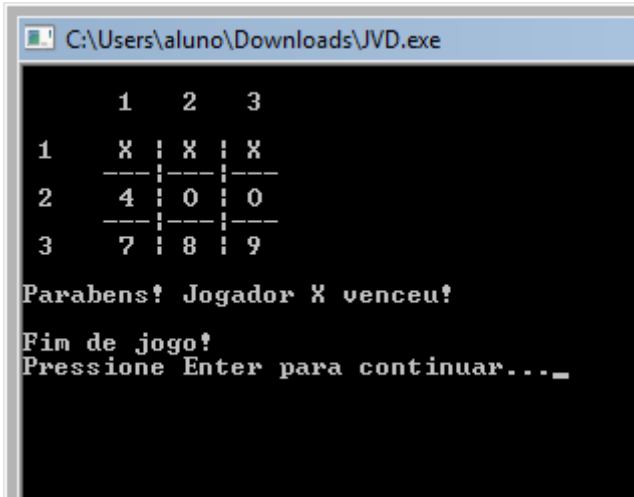
Jogador 0, escolha uma posicao (1-9): 1
Essa posicao ja foi ocupada. Escolha outra.
Pressione Enter para continuar...
```

CARD 3 – VERIFICAR VITÓRIA OU EMPATE

Como **jogador**, quero saber se alguém venceu ou se deu empate, para que o jogo termine corretamente com uma mensagem clara.

- Verifica vitória nas linhas, colunas e diagonais.

LINHA:



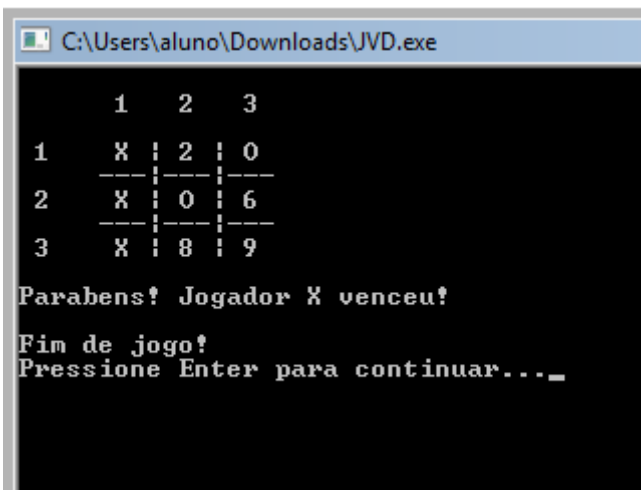
```
C:\Users\aluno\Downloads\JVD.exe

  1   2   3
1   X | X | X
  ---|---|---
2   4 | 0 | 0
  ---|---|---
3   7 | 8 | 9

Parabens! Jogador X venceu!

Fim de jogo!
Pressione Enter para continuar..._
```

COLUNA:



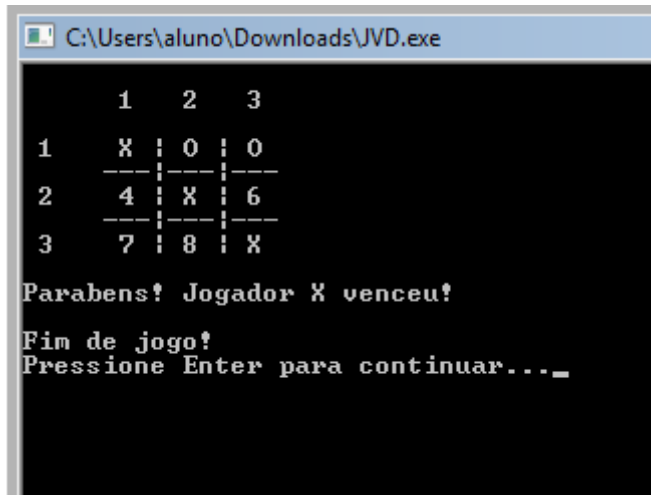
```
C:\Users\aluno\Downloads\JVD.exe

  1   2   3
1   X | 2 | 0
  ---|---|---
2   X | 0 | 6
  ---|---|---
3   X | 8 | 9

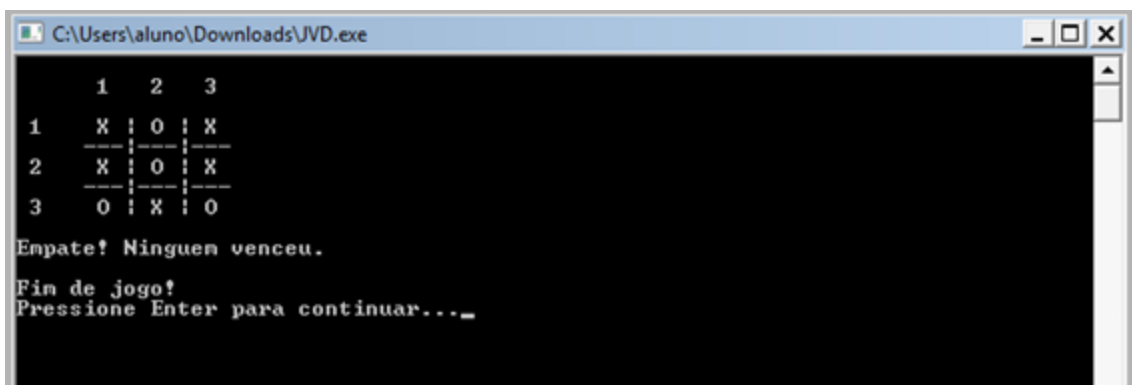
Parabens! Jogador X venceu!

Fim de jogo!
Pressione Enter para continuar..._
```

DIAGONAL:



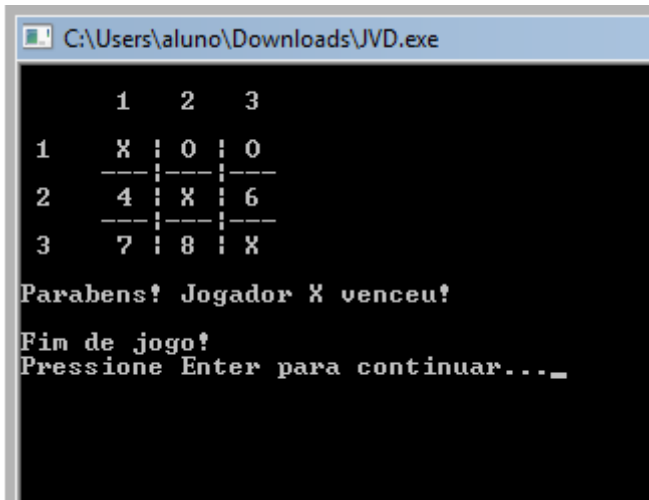
- Exibe vencedor ou empate.



CARD 4 – APRIMORAMENTO VISUAL

Como jogador, **quero** que a interface do jogo seja organizada e clara, **para que** eu possa visualizar as jogadas com facilidade.

- Tabuleiro deve ser exibido com linhas visíveis



- Usar cores diferentes para X e O (opcional)

Não conseguimos trocar as cores a tempo.

COMPROVAÇÃO DO TRABALHO - CRIAÇÃO DO JOGO DA VELHA

Grupo: Alfeu, Antônio, Breno, Guilherme, Heitor, Hélió, Keulyson, Mateus, Matheus, Tiago, Tiego.