Jogo do Galo

O jogo é composto por um tabuleiro de 9 células em que cada uma representa uma posição do jogo, em que o HTML é usado para criar o layout básico do jogo, criando as células em si, o CSS é usado para estilizar o tabuleiro definindo a disposição dos elementos e espaçamento e o JavaScript controla a lógica do jogo, lidando com os eventos de clique nas células. O jogador clica em uma célula para jogar, existindo uma função “myFunc()” que verifica se alguém venceu o jogo, se sim termina o jogo. Este tabuleiro foi desenvolvido e adaptado através do tabuleiro apresentado nesta secção do website [geeksforgeeks.org](https://www.geeksforgeeks.org/simple-tic-tac-toe-game-using-javascript/).

Após isto, foi necessário desenvolver um sistema de pop-up que permitisse, ao clicar em uma célula, uma pergunta aparecer em um pop-up, em que um jogador deve responder corretamente para poder marcar um "X" ou "O" na célula correspondente e que se não acertar na resposta correta perdia a vez. Neste caso, o html é usado para criar os botões de resposta do pop-up, assim também como o próprio pop-up, o CSS é usado novamente para definir a disposição dos elementos e espaçamentos e o JavaScript serve para lidar com os eventos de clique nas respostas, decidindo quem joga e se a resposta está correta ou não. Este pop-up foi desenvolvido e adaptado usando uma outra seção do mesmo website [geeksforgeeks.org](https://www.geeksforgeeks.org/how-to-create-popup-box-using-html-and-css/).

Para este sistema foi definida uma variável “flag” que alterna entre os valores de 1 e 0 que correspondem a quem pertence o turno, jogador “X” e jogador “O”, respetivamente.