

Unidade Curricular:	Programação para dispositivos móveis – App Inventor
Professor:	Fernando Stela
Aula:	08

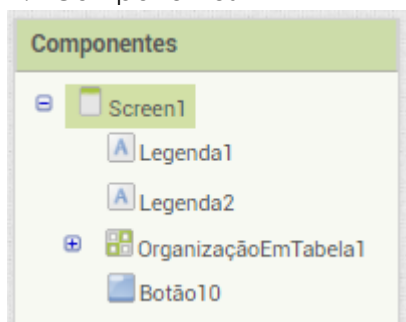
Jogo da Velha

1. Requisitos

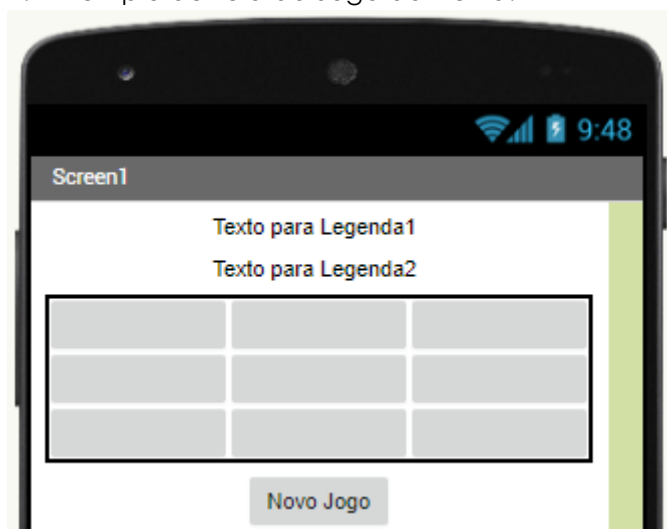
Fazer um jogo da Velha para ser jogado por duas pessoas. Deve-se ter uma variável para controlar de quem é a vez. Também deve-se ter uma variável para controlar o número de jogadas sendo o máximo o número 9. Caso atinja o número 9, então deve-se considerar que o jogo está empatado. Também deve-se ter um tabuleiro 3x3 feito por botões em formato de quadrado. A cada jogada deve-se verificar se houve ganhador, analisando se há 3 símbolos seguidos do mesmo jogador.

2. Designer

2.1 Componentes



2.2 Exemplo de Tela do Jogo da Velha:



2.3 Entrar no App Inventor e criar um projeto novo chamado "Jogo_Velha"

2.4 Selecionar no menu a opção "Português do Brasil"

2.5 Adicionar uma **Legenda** para colocar a vez de qual jogador e se houve derrota, vitória ou empate.

2.6 Colocar um **OrganizaçãoEmTabela** com 3 linhas e 3 colunas

2.7 Adicionar 9 **Botões** dentro do OrganizaçãoEmTabela

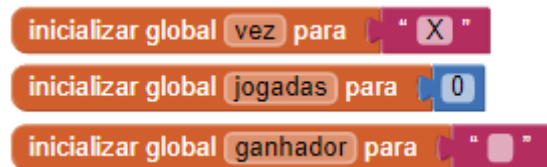
2.8 Para cada botão colocar **TamanhoDaFonte** com 60, **Largura** com 30 percentual, e **Texto** vazio.

2.9 Colocar um **Botão** no final para reiniciar o jogo

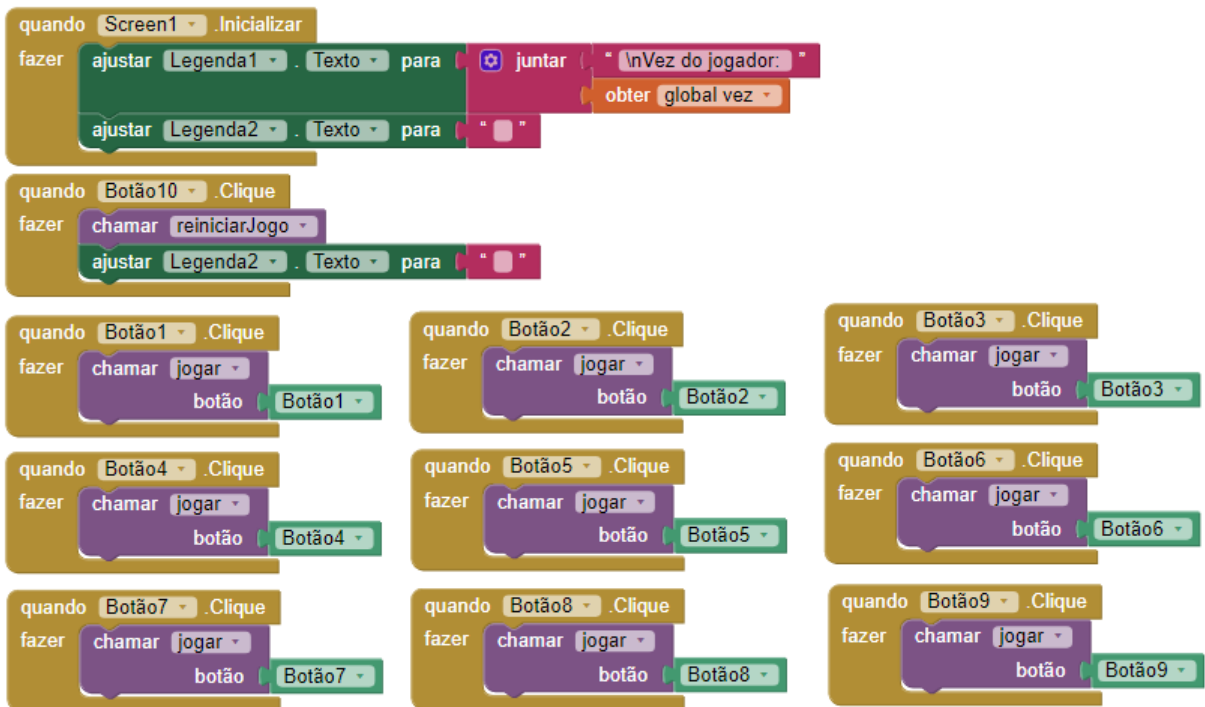
2.10 Colocar **OrientaçãoDaTela** da Screen1 como **Retrato**

3. Blocos

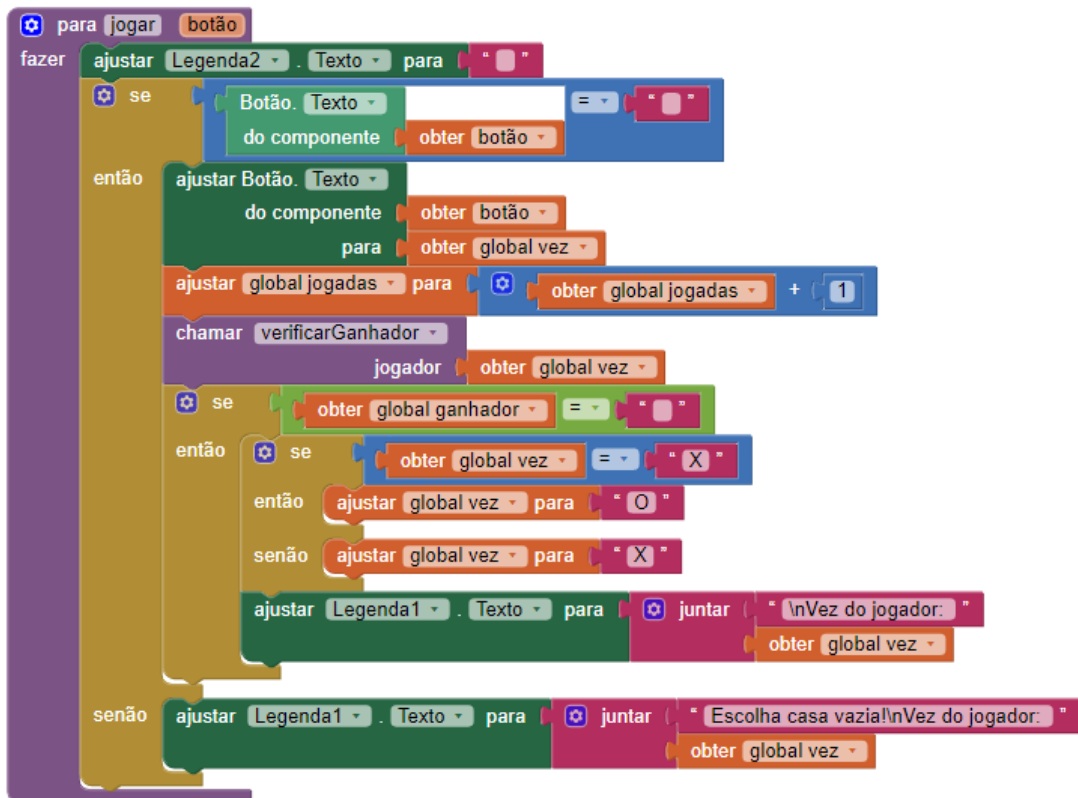
3.1 Variáveis



3.2 Eventos



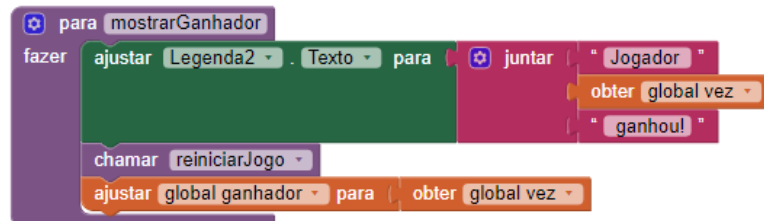
3.3 Procedimento que Faz a Jogada



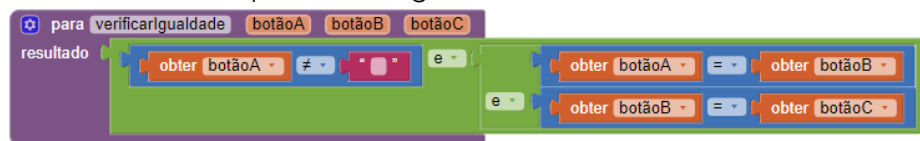
3.4 Procedimento que Reinicia o Jogo



3.5 Procedimento que Mostra o Ganhador



3.6 Procedimento que Verifica Igualdade



3.7 Procedimento que Verifica o Ganhador

