

O Jogo do Galo

Descrição do jogo

O Jogo do Galo é um jogo de tabuleiro para dois jogadores, X e O, que preenchem alternadamente os espaços de um tabuleiro 3x3. O jogador que conseguir colocar três das suas peças numa linha, coluna ou diagonal vence o jogo.

Neste jogo iremos alterar o X e o O por gifs animados.

Objetivo do projeto

O objetivo deste projeto é desenvolver um jogo do galo em Python, utilizando a biblioteca turtle.

Regras do jogo

1. O jogo é jogado num tabuleiro 3x3.
2. O jogador X começa o jogo.
3. Os jogadores alternam entre si.
4. O jogo termina quando um dos jogadores conseguir colocar três das suas peças numa linha, coluna ou diagonal.
5. Se todas as casas do tabuleiro estiverem preenchidas e nenhum jogador tiver conseguido vencer, o jogo termina em empate.

Descrição do Top-Down Design

O programa é dividido em 3 funções principais:

1. `desenha_tabuleiro()`: Esta função desenha o tabuleiro do jogo.
2. `jogada()`: Esta função permite ao jogador fazer uma jogada.
3. `verifica_vitoria()`: Esta função verifica se um dos jogadores venceu o jogo.

Descrição do Bottom-Up Design

1. `desenha_tabuleiro()`:
 - 1.1. Desenhar o tabuleiro.
 - 1.2. Desenhar as linhas horizontais.
 - 1.3. Desenhar as linhas verticais.
2. `jogada()`:
 - 2.1. Obter a posição da jogada.
 - 2.2. Verificar se a posição é válida.
 - 2.3. Colocar a peça do jogador na posição escolhida.
3. `verifica_vitoria()`:
 - 3.1. Verificar se algum jogador venceu na horizontal.
 - 3.2. Verificar se algum jogador venceu na vertical.
 - 3.3. Verificar se algum jogador venceu na diagonal.

Referências

1. [Documentação da biblioteca turtle](#)
2. [Tutorial de Python Turtle Graphics](#)