

Jogo da Velha em Flutter

Documento de Requisitos

Visão geral

O jogo da velha é um jogo de tabuleiro em que dois jogadores alternam turnos para marcar suas jogadas em um tabuleiro 3x3. O jogador que conseguir colocar três de suas marcas em uma linha horizontal, vertical ou diagonal é declarado o vencedor. Caso todas as casas do tabuleiro sejam preenchidas sem que haja um vencedor, o jogo termina em empate.

Requisitos

Tela de início

- A aplicação deve exibir uma tela de início onde os jogadores podem escolher seus nomes ou jogar como "Jogador 1" e "Jogador 2" por padrão.
- Deve haver a opção de iniciar o jogo apenas se ambos jogadores tiverem inserido seus nomes.

Tabuleiro

- O tabuleiro do jogo deve ser exibido em uma nova tela após o início do jogo.
- O tabuleiro deve ser uma matriz 3x3 de células clicáveis, inicialmente vazias.
- Cada célula deve ser capaz de receber as marcas dos jogadores (X e O) ao ser clicada.
- As marcas devem ser exibidas na célula correspondente após cada jogada.

Lógica

- O jogo deve alternar os turnos entre os jogadores, começando pelo "Jogador 1".
- O "Jogador 1" deve usar a marca X, enquanto o "Jogador 2" deve usar a marca O.
- Não deve ser permitido que uma célula já marcada seja selecionada novamente.
- O jogo deve verificar se há um vencedor após cada jogada e encerrar o jogo caso haja um vencedor ou empate.

Final

- Se um jogador conseguir três de suas marcas em uma linha horizontal, vertical ou diagonal, o jogo deve declará-lo como o vencedor.
- Caso todas as células do tabuleiro sejam preenchidas e não haja um vencedor, o jogo deve terminar em empate.
- Deve ser exibida uma mensagem indicando o resultado final e dando a opção de iniciar um novo jogo.

Sugestão de layout

