

	<div> <b>DEV'TACERTO</b>  DevElha </div>	<div> <b>CONTROLE INTERNO</b>    Doc.: DevElha  Ver. : 0.0.1  Data: 01/06/2022  Páginas: 1 </div>
<div>Projeto Carta</div>		

PROJETO	DevElha		Nº	1º	PRIORIDADE (1-5)	5
ASSUNTO	Experimentos de matrizes e jogo da velha.					
TIPO	NOVO		MANUTENÇÃO			
		Protótipo		Preventiva	DOCUMENTO ANTERIOR	
		Conceito		Adaptativa		
		Design		Corretiva		
	<input checked="" type="checkbox"/>	Produto		Perfeito		
PATROCINIO	SENAI FATESG			SOLICITADO EM		
EQUIPE	Julio Yushi Kawahata			01/06/2022		
	Matheus Rodrigues			COMEÇAR	FINALIZAÇÃO	
	Pedro Augusto dos Santos Andrade			01/06/2022	19/06/2022	
	Sérgio Soares da Silva Júnior					
STAKEHOLDERS						
José Luiz de Freitas Júnior						
Luiz Mário Lustosa Pascoal						
André Luiz Esperidião						
Plínio Marques Mendes Carneiro						
Ujeverson Tavares Sampaio						
Delúbia Santclair Matias						

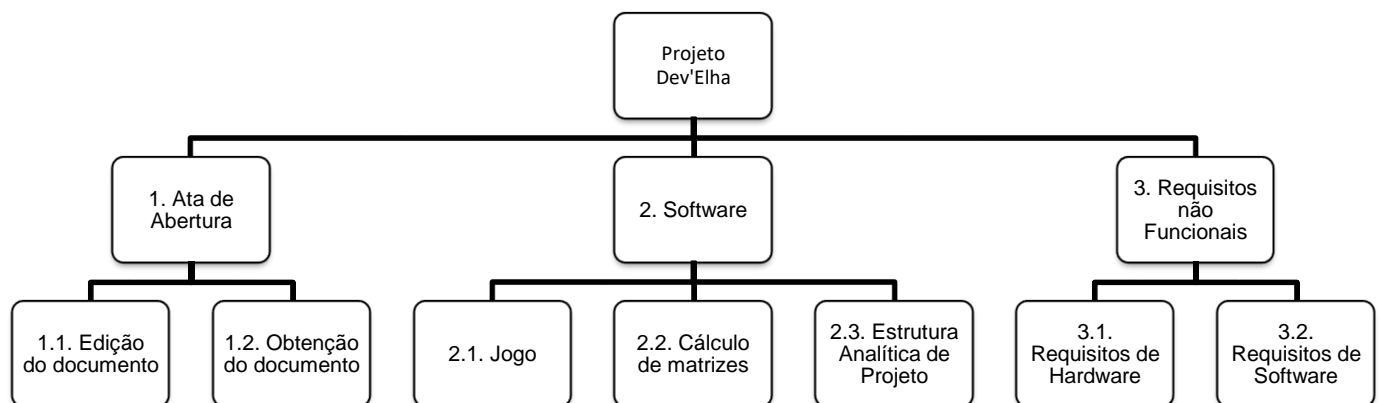
	<p style="text-align: center;"><b>DEV'TACERTO</b> DevElha</p>	<p><b>CONTROLE INTERNO</b></p> <p>Doc.: DevElha Ver. : 0.0.1 Data: 01/06/2022 Páginas: 2</p>
<p style="text-align: center;"><b>Projeto Carta</b></p>		

DECLARAÇÃO DE OPORTUNIDADE/PROBLEMA		
<ul style="list-style-type: none"><li>Resolução de problemas acadêmicos.</li></ul>		
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"><li>Construir uma solução criativa.</li></ul>	
ÂMBITO		
No escopo	Fora de alcance	Mais
<ul style="list-style-type: none"><li>Disponibilidade em desktop.</li><li>Cálculos matemáticos envolvendo matriz.</li><li>Jogo da velha funcional</li><li>Jogador1 vs Jogador2</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Multiplayer online.</li><li>Suporte mobile e web.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Melhora Gráfica</li><li>VS I.A</li></ul>
ATENÇÃO ESPECIAL		
Suposições	Restrições	Riscos
<ul style="list-style-type: none"><li>Aprendizagem matemática em matriz</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Necessidade de um computador com sistema operacional Windows (7+).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Incompatibilidade com o Sistema</li></ul>

	<p style="text-align: center;"><b>DEV'TACERTO</b> DevElha</p>	<p><b>CONTROLE INTERNO</b></p> <p>Doc.: DevElha Ver. : 0.0.1 Data: 01/06/2022 Páginas: 3</p>
<p style="text-align: center;"><b>Projeto Carta</b></p>		

### CASOS DE NEGOCIO

- Iniciando o programa é apresentado o jogo da velha, com um layout de 3x3.
- O vencedor ganha cinco pontos, perdedor ganha zero e o empate ambos recebem dois pontos.
- Possuindo respectivamente o jogador1(sendo representado como "X") e o jogador2 (sendo representado como "O").
- Finalizando as cinco partidas, será apresentado uma tabela com os resultados.
- Sendo assim o usuário poderá selecionar qual matriz ele deseja visualizar (Matriz A, Matriz B, Matriz C, Matriz D, Matriz E, Matriz F, Matriz B1, Matriz O1 e Matriz H1).



	<b>DEV'TACERTO</b> DevElha	<b>CONTROLE INTERNO</b>  Doc.: DevElha Ver. : 0.0.1 Data: 01/06/2022 Páginas: 4
Projeto Carta		

DECLARAÇÃO	DADOS	CHK