

Relatório do Projeto: Jogo do Galo

O objetivo deste projeto foi desenvolver um software que permitisse a um usuário jogar o Jogo do Galo contra o computador ou outro jogador. Além disso, há um modo em que dois agentes controlados automaticamente pelo computador (potencialmente com diferentes níveis de competência) jogam entre si.

O Jogo do Galo é jogado por dois jogadores em uma grade 3x3. Os jogadores alternam marcando uma célula na grade com seus símbolos respectivos. O jogador que primeiro forma uma linha, coluna ou diagonal com três dos seus símbolos vence o jogo.

Justificativa das Escolhas de Projeto:

1. **Estruturas de Dados:** Utilizou-se “arrays” para representar o tabuleiro do jogo e acompanhar as estatísticas do jogo de forma eficiente.
2. **Algoritmos:** Implementou-se várias estratégias de jogo para o oponente computadorizado, oferecendo diferentes níveis de dificuldade.
3. **Interface do Usuário:** Projetou-se um sistema de menu amigável para permitir navegação e seleção fáceis das opções do jogo.

Conclusão:

O projeto do Jogo do Galo oferece uma experiência de jogo envolvente e personalizável para os usuários. Com diferentes níveis de dificuldade e modos de jogo, os usuários podem desfrutar de jogar contra o computador ou com outros jogadores, tornando-o adequado para jogadores de todos os níveis de habilidade. O projeto atende com sucesso seus objetivos de implementar um Jogo do Galo funcional e divertido.