

ALGORITMO PARA O “JOGO DA VELHA”

João Fontanezi, Gabriela Almeida, Rodrigo Nishimi, Yasmin Koba, Ana Paula

1. Separe UMA folha de papel e DUAS canetas, uma para cada jogador.
2. Desenhe, com QUALQUER UMA das canetas, um tabuleiro 3x3 no papel.
3. Defina quem será o jogador 1 e o jogador 2.
4. Decida DOIS símbolos diferentes para utilizar no jogo.
5. Associe apenas UM de cada símbolo definido no PASSO 4 a cada jogador.
6. Defina, UTILIZANDO QUALQUER MÉTODO, qual jogador iniciará o jogo.
7. O jogador definido no PASSO 6 inicia o jogo.
8. ENQUANTO houverem espaços livres no tabuleiro, ou ENQUANTO não houver nenhuma sequência de mesmo símbolo nas direções horizontais, verticais ou diagonais:
9. O jogador desenha no papel, em um dos espaços livres, com sua caneta, o símbolo que lhe foi atribuído.
10. Em seguida, o próximo jogador desenha no papel, em um dos espaços livres, com sua caneta, o símbolo que lhe foi atribuído.
11. SE em uma jogada, o jogador da respectiva rodada completar uma sequência de três dos símbolos atribuídos a ele na horizontal, vertical, ou diagonal, o jogo acaba, sendo declarada a vitória para o mesmo.
12. SE, EM OUTRO CASO, não restarem mais espaços livres no tabuleiro, e a CONDIÇÃO DO PASSO 11 não for satisfeita, o jogo acaba, sendo declarado empate.
13. SE os jogadores decidirem jogar novamente, separe UMA nova folha de papel.
14. Execute o PASSO 2.
15. Volte ao PASSO 6 e continue seguindo os passos subsequentes.
16. EM OUTRO CASO, jogue o papel no lixo reciclável e guarde as canetas.