# Pseudocódigo

**Escrever “Introduza o nome do jogador 1”**

**Ler “jogador1”**

**Escrever “Introduza o nome do jogador 2”**

**Ler jogador2**

**------------------------/----------------/----------------------------**

**Escrever “Jogador 1, introduza o símbolo que quer jogar”**

**Ler simbolo1**

**-----------------------------------------------------------------------**

**Repita**

**Escrever “Jogador 2, introduza o símbolo que quer jogar”**

**Ler simbolo2**

**Até (simbolo1 = simbolo2)**

**--------------------------------------------------------------------------**

**Repita**

**Escrever “Jogador 1, introduza a linha”**

**Ler linha**

**Até (linha>3 e linha<1 )**

**Repita**

**Escrever ”Introduza a coluna”**

**Ler Coluna**

**Até (coluna>3 e linha<1)**

**------------------------------/-------------------/-----------------------**

**Calcular linha**

**Caso tenha valor 1**

**Calcular coluna**

**Caso tenha valor 1**

**Se a1=’ ‘**

**Então a1 = simbolo1**

**Senão**

**Escreve “Espaço ocupado”**

**Escreve “Escolha outro”**

**Erro=1;**

**Caso tenha valor 2**

**Se a2=’ ‘**

**Então a2 = simbolo1**

**Senão**

**Escreve “Espaço ocupado”**

**Escreve “Escolha outro”**

**Erro=1;**

**Caso tenha valor 3**

**Se a3=’ ‘**

**Então a3 = simbolo1**

**Senão**

**Escreve “Espaço ocupado”**

**Escreve “Escolha outro”**

**Erro=1;**

**Caso tenha valor 2**

**Calcular coluna**

**Caso tenha valor 1**

**Se a4=’ ‘**

**Então a4 = simbolo1**

**Senão**

**Escreve “Espaço ocupado”**

**Escreve “Escolha outro”**

**Erro=1;**

**Caso tenha valor 2**

**Se a5=’ ‘**

**Então a5 = simbolo1**

**Senão**

**Escreve “Espaço ocupado”**

**Escreve “Escolha outro”**

**Erro=1;**

**Caso tenha valor 3**

**Se a6=’ ‘**

**Então a6 = simbolo1**

**Senão**

**Escreve “Espaço ocupado”**

**Escreve “Escolha outro”**

**Erro=1;**

**Caso tenha valor 1**

**Calcular coluna**

**Caso tenha valor 1**

**Se a7=’ ‘**

**Então a7 = simbolo1**

**Senão**

**Escreve “Espaço ocupado”**

**Escreve “Escolha outro”**

**Erro=1;**

**Caso tenha valor 2**

**Se a8=’ ‘**

**Então a8 = simbolo1**

**Senão**

**Escreve “Espaço ocupado”**

**Escreve “Escolha outro”**

**Erro=1;**

**Caso tenha valor 3**

**Se a9=’ ‘**

**Então a9 = simbolo1**

**Senão**

**Escreve “Espaço ocupado”**

**Escreve “Escolha outro”**

**Erro=1;**

**---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

**Se a1=a2 e a1=a3 ou a1=a4 e a1=a7 ou a1=a5 e a1=a9**

**Se a1 é diferente de ’ ’**

**Se a1 = simbolo1**

**Então escrever (“Jogador 1 Venceu”)**

**vencedor = 1**

**Senão escrever (“Jogador 2 Venceu”)**

**vencedor = 1**

**Senão**

**Se a2=a5 e a2=a8**

**Se a2 é diferente de ’ ’**

**Se a2 = simbolo1**

**Então escrever (“Jogador 1 Venceu”)**

**vencedor = 1**

**Senão escrever (“Jogador 2 Venceu”)**

**vencedor = 1**

**Senão**

**Se a3=a5 e a3=a7 ou a3=a6 e a3=a9**

**Se a3 é diferente de ’ ’**

**Se a3 = simbolo1**

**Então escrever (“Jogador 1 Venceu”)**

**vencedor = 1**

**Senão escrever (“Jogador 2 Venceu”)**

**vencedor = 1**

**Senão**

**Se a4=a5 e a4=a6**

**Se a4 é diferente de ’ ’**

**Se a4 = simbolo1**

**Então escrever (“Jogador 1 Venceu”)**

**vencedor = 1**

**Senão escrever (“Jogador 2 Venceu”)**

**vencedor = 1**

**Senão**

**Se a7=a8 e a7=a9**

**Se a7 é diferente de ’ ’**

**Se a7 = simbolo1**

**Então escrever (“Jogador 1 Venceu”)**

**vencedor = 1**

**Senão escrever (“Jogador 2 Venceu”)**

**vencedor = 1**