

**Programaçao avançada II**

**Jogo do Galo**



**Escola Superior Náutica Infante D. Henrique**

**Redes e Sistemas Informáticos**

**Prof. Valéria Pequeno**

**Sorin Dimitriu -> 13099**

**Gonçalo Francisco -> 13098**

**Bruno Almeida -> 11864**

**Índice**

[**Introdução** 2](#_Toc54905686)

[**Aplicação** 3](#_Toc54905687)

[**Conclusão** 4](#_Toc54905688)

# 

# Introdução

Este projeto tem como objetivo criar o jogo do galo em JAVA. É um tabuleiro de 3 por 3 em que há dois adversários, em que o jogador1 é o "O" e o jogador2 é "X".

O objetivo é ganhar o jogo. Quem conseguir fazer primeiro 3 em linha (horizontal, vertical ou diagonal) com o seu símbolo vence.

O jogador1 tem no máximo 5 jogadas e o jogador2 tem no máximo 4 jogadas por jogo.

Neste projeto utilizamos a ferramenta NetBeans versão 8.2 para o desenvolvimento do programa na linguagem JAVA.

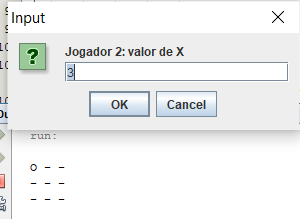
## Aplicação

Após iniciar o programa a pessoa deverá ter em conta que joga num tabuleiro bidimensional (X e Y), em que o valor de X corresponde ás linhas (ordem crescente de cima para baixo) e o Y corresponde ás colunas (ordem crescente da esquerda para a direita).

O programa irá pedir ao jogador1 para introduzir um valor X e em seguida um valor Y.

Os valores de X e Y introduzidos pelos jogadores podem variar em 0, 1 e 2 sendo que não se pode repetir nenhum espaço do tabuleiro que já esteja a ser ocupado.

Cada pessoa vai fazendo a sua jogada e o programa termina em caso de vitória ou empate.



### Conclusão

Este trabalho foi concebido por todos os elementos do grupo, ao longo do desenvolvimento tivemos dificuldades especificamente na mudança de Integer do Array para String e na criação sucessiva do tabuleiro já com as jogadas efetuadas pelo jogador1 e jogador2.

Conseguimos aprimorar os nossos conhecimentos em relação à linguagem JAVA e concordamos que concluímos com sucesso este projeto dentro dos prazos estabelecidos pela professora Valéria Pequeno.