

PROFESSOR: Breno Leonardo Gomes de Menezes Araujo

DISCIPLINA: Algoritmo e Lógica de Programação

SÉRIE: 1ª Ano **turma:** 1°D

Aluno: Antonio Carlos Borges de Souza

Aluno: Antônio Leopoldo França Filho

Aluno: Ítalo Ricardo de Andrade Silva

O Jogo é dividido em dois modos: campeonato e avuso. O modo campeonato é constituído por dois modos: solo e dupla. No modo solo, o jogador joga diretamente com o computador, de modo que o jogador pode escolher três diferentes leveis: Fácil, é estruturado por um algoritmo que sorteia de forma aleatória o local de jogada do computador; Médio, composto por ifs que tenta impedir ao máximo que o jogador vença a partida; Hard, um modo personalizado montado por um jogo da velha de 5/5 que utilizar de sorteios para jogar escolher o local que o computador vai jogar.

Além disso, nos dois diferentes modos o jogo é composto por um placar formado por uma matrix de lista de lista que informa o vencedor e a quantidade de vitórias de cada jogador. Ademais, assim que o jogador chegar ao fim da partida ele pode escolher: reiniciar o jogo, sair da partida ou iniciar uma nova partida com as mesmas características reiniciando apenas o placar.

Ainda dentro do modo campeonato, o jogador tem a possibilidade de jogar em dupla com um amigo. Para isso o próprio jogo pede para informa o nome dos dois jogadores e a quantidade de partidas desejadas e em seguida começa a fazer uma contagem de três segundos de forma regressiva que em seguida faz um sorteio pelo random e informa quem começara e a vez de cada jogador até que o jogo chegue ao fim e mostre o placar com os nomes solicitados. Ainda dentro desse espaço, o jogador pode escolher: reiniciar o jogo, sair da partida ou iniciar uma nova partida com as mesmas características reiniciando apenas o placar.

Dentro do modo avuso, o jogador se depara com um modo semelhante ao campeonato, porem o jogador é impossibilitado de definir a quantidades de partidas, uma vez que o modo avuso possui a única finalidade de preparar o jogador para o modo campeonato.