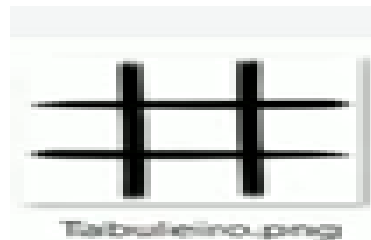


Tutorial: Jogo da Velha – Designer

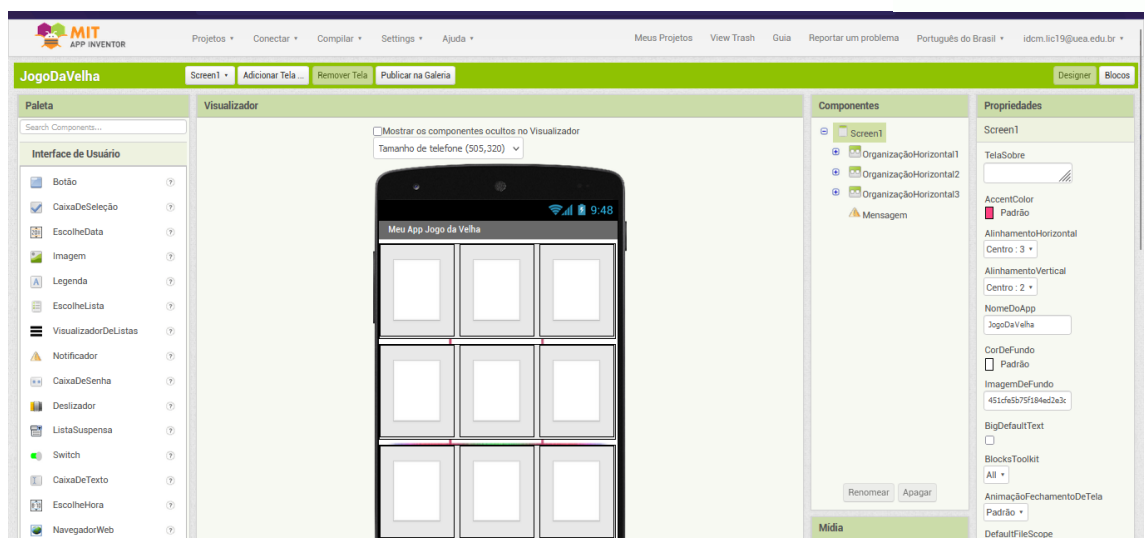
O jogo da velha é um jogo de raciocínio antigo que se pode jogar sozinho contra o computador ou com 2 jogadores. Cada partida se joga por turnos e você tem que colocar os três símbolos em sequência, seja na vertical, horizontal ou diagonal. Se não conseguir completar uma sequência, não deixe seu oponente fazê-la de jeito nenhum.

Para criá-lo no MIT App Inventor basta iniciar um novo projeto na barra superior em **Projetos**. Escreva o nome do projeto **JogoDaVelha**.

Baixe no seu computador a **imagem do tabuleiro** disponível na descrição do vídeo, ou você pode baixar diretamente da internet qualquer imagem de tabuleiro.

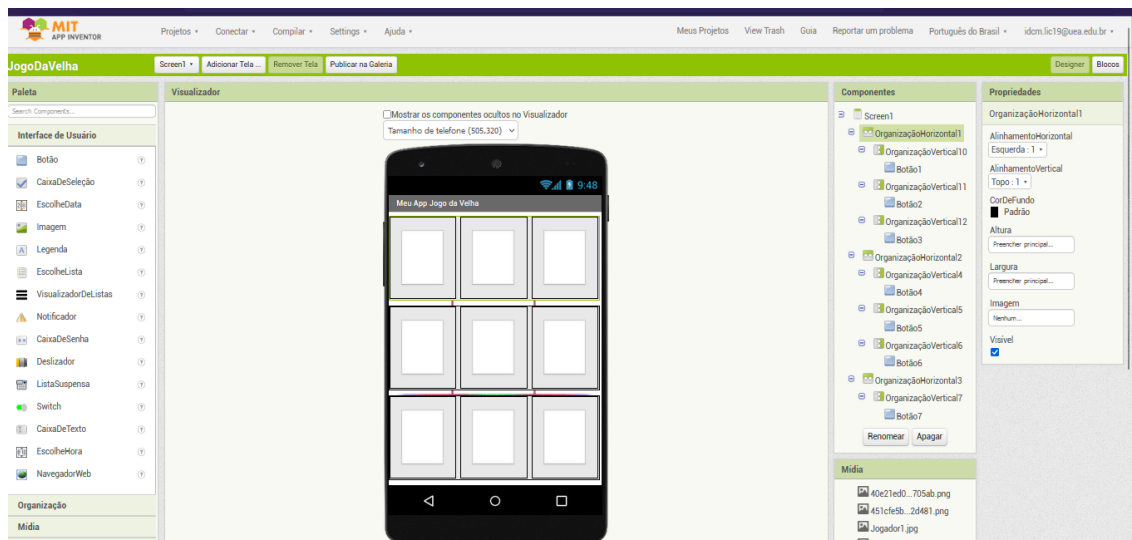


- Faça o upload da imagem em **Mídia**, localizado no campo inferior de **Componentes**. Em propriedades da Tela, clique em **Imagem de Fundo** e depois na imagem do tabuleiro e clique em **OK**.

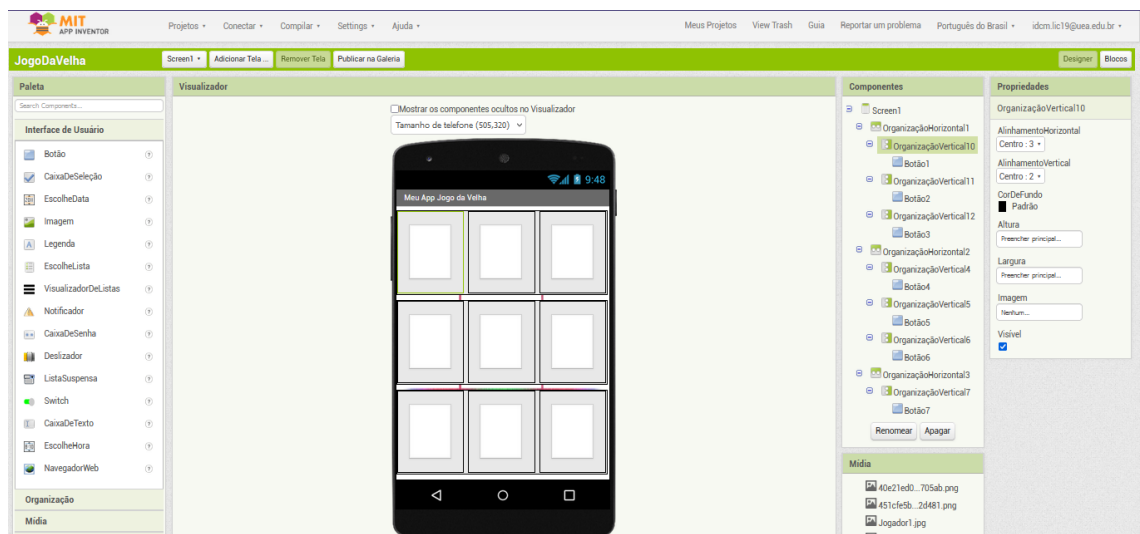


Agora é hora de adicionar os controles e para que eles se ajustem ao tamanho da tela temos que utilizar os componentes de **Organização** localizados na Paleta.

- Arraste para a tela três controles do componente de **OrganizaçãoHorizontal**
- Ajuste na Propriedade de cada controle do componente de **OrganizaçãoHorizontal** a largura e altura como **Preencher Principal**.

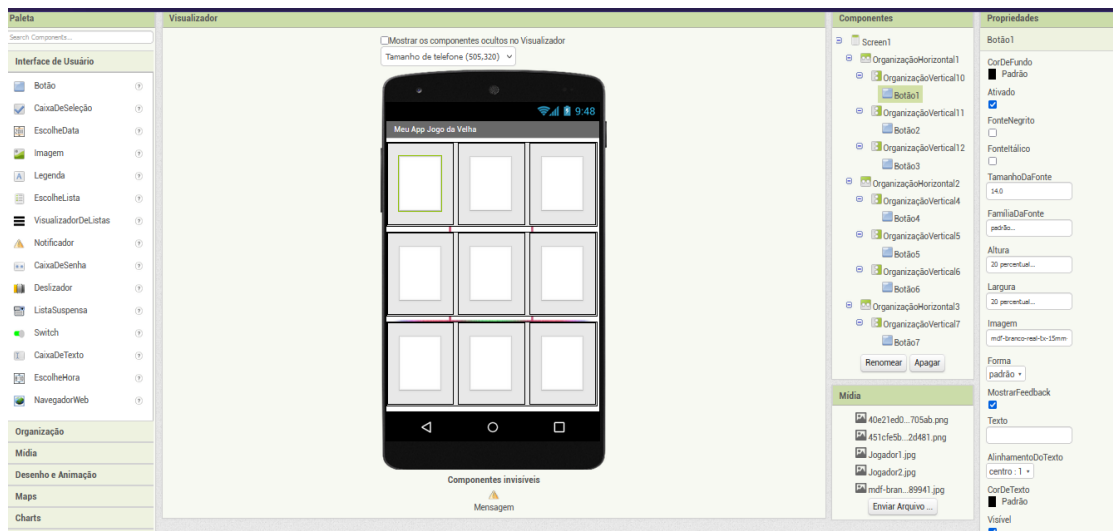


- Arraste para dentro de cada controle Horizontal, três controles do componente de **OrganizaçãoVertical**.
- Ajuste na Propriedade de cada controle do componente de **OrganizaçãoVertical** a largura e a altura como **Preencher Principal**, o alinhamentoHorizontal e vertical como **Centro**.



As imagens que serão utilizadas para mostrar a ação de cada jogador serão programadas utilizando botões, pois permite cliques que poderão ser programados posteriormente.

- Adicione dentro de cada controle do componente de **OrganizaçãoVertical** um componente **Botão**.
- Ajuste nas Propriedades de cada componente **Botão** a largura e a altura a porcentagem em 23.
- Apague nas Propriedades de cada componente **Botão** o Texto de forma que fique sem nada escrito sobre o botão.



- Em **Mídia**, carregue as três imagens a serem utilizadas nos botões para serem manipuladas por cada jogador, a com símbolo de **O** e outra com símbolo de **X**, além de um em branco que permitirá que antes de o jogador selecionar uma das posições, o espaço fique em branco. Imagens disponíveis na descrição do vídeo.

