

 <p>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA PARAÍBA</p>	<p>Engenharia de Computação Disciplina: Algoritmos e Computação Semestre Letivo: 2016 Professor: Marcelo Siqueira / Henrique Cunha</p>
<p>Assunto:</p>	<p>Escopo e parâmetros</p>
<p>Objetivos:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisar a sintaxe de códigos escritos em Python 2. Entender o funcionamento dos mecanismos de passagem de parâmetros 3. Entender o escopo de variáveis globais e locais.

ROTEIRO DE AULA 16 – 02/08/2016

1. Nesse roteiro faremos um programa um pouco maior. [Aqui](#) você pode baixar um Jogo da Velha. O problema é que ele está cheio de *bugs* e algumas *features* não foram implementadas. Você deve completar esse código para que o jogo funcione corretamente. Para isso, você deve:
 - a. Gastar um tempo tentando entender o código. Leia, jogue um pouco, use o recurso de *debug*.
 - b. Modificar a função `inicia_jogadores()` para forçar os jogadores a escolherem “X” ou “O”. No momento os jogadores podem escolher quaisquer caracteres para representá-los no jogo.
 - c. Modificar o jogo para que o jogador não possa digitar valores fora do tabuleiro no momento de escolher linha e coluna para jogar (-1 ou 5, por exemplo). Gaste um tempo pensando em qual função você vai mexer!
 - d. Implementar a função `acabou_partida()` que identifica se a partida está encerrada. Você pode passar quaisquer parâmetros que julgar necessário para essa função.
 - e. Pedir os nomes dos jogadores e fazer um contador de pontuação. A cada partida ganha, o jogador deve ganhar um 1 ponto. Quando os jogadores não quiserem mais jogar, a pontuação deve ser mostrada na tela.
 - f. Tente quebrar esse código! Ele foi feito em apenas meia hora e deve estar cheio de bugs! Se achar algum *bug*, comunique o professor e será recompensado. Mas apenas depois de fazer as letras de (a) a (d).