

Relatório

(Jogo-da-Velha)

Criar um jogo da velha completamente funcional utilizando puramente da linguagem C

Critérios de avaliação:

- Programa roda corretamente e realiza aquilo que foi proposto a ele realizar;
- Durante o uso o programa não buga/quebra/aborta;
- Programa tem tratamento de erro;
- A lógica definida para o programa está bem aplicada; e
- Usou GIT ou outro repositório/versionador de código

Participantes:

- Antônio Ramos de Araújo Neto, RGM: 33560391
- Jefferson Coutinho da Cunha Filho, RGM: 32824483
- Marcio Cartaxo, RGM: 34378103
- Pedro Ernesto de Almeida Kaelin Vogado, RGM: 34038825

Descrição do jogo da velha:

O jogo da velha é um jogo construído a partir do símbolo "#", em que dois jogadores adversários têm que completar uma sequência na vertical, horizontal ou diagonal utilizando "X" e "O" para denominarem seus espaços.

O jogo acaba quando um dos jogadores completa a sequência de três do símbolo escolhido, caso nenhum consiga o jogo da empate ou "velha".

#Detalhes Jogo da Velha:

Em nosso jogo da velha utilizamos as matrizes e funções de repetição como a base principal do jogo (if, else, do, for).

Adicionamos um sistema de “score” para os usuários terem a informação da pontuação total, também sistemas para não ocorrerem erros, como tentar selecionar um espaço preenchido ou selecionar um espaço não existente

O jogo começa com um menu com 4 opções para o usuário:

```
Para jogar, digite (1)
Para acessar os créditos, digite (2)
Para acessar o score, digite (3)
Para finalizar, digite (4)
```

Começando o jogo o primeiro usuário irá ter que escolher a linha que vai jogar e depois a coluna, assim definindo onde o “X” irá ficar, logo após o mesmo procedimento vai se repetir para o segundo jogador escolher a posição do “O” e assim por diante:

```

-      -      -
-      -      -
-      -      -

Digite a linha que você quer jogar: 1
Digite a coluna que você quer jogar: 2

-      X      -
-      -      -
-      -      -
```

O jogador não pode colocar um símbolo em um espaço que já esteja ocupado, caso ele faça ocorrerá um erro:

```

      -      X      -
      -      -      -
      -      -      -

Digite a linha que você quer jogar: 1
Digite a coluna que você quer jogar: 2

O espaço escolhido já está ocupado, repita a operação para um espaço válido
```

Caso o jogo de empate a mensagem que ninguém ganhou irá aparecer, caso um jogador ganha será exibido qual ganhou:

```

      X      X      X
      -      O      O
      -      -      -

O Jogador 1 ganhou a partida!
<----JOGO DA VELHA---->

Para jogar, digite (1)
Para acessar os créditos, digite (2)
Para acessar o score, digite (3)
Para finalizar, digite (4)
```

