



ATIVIDADE AVALIATIVA 1

PARTE 1: PROPOSTA DO PROJETO

PROFESSORA ELISA DE CASSIA SILVA RODRIGUES

JOÃO PEDRO FURQUIM MARQUES

RA 2020018178/SIN



A. Equipe do Projeto

O Projeto está sendo executado individualmente por conta de uma equivalência da matéria que estou aguardando.

1. João Pedro Furquim Marques – 2020018178/SIN

B. Objetivo do Jogo

O objetivo desse jogo é preencher ou as linhas diagonais ou as horizontais ou as verticais com um mesmo símbolo (X ou O) e impedir que seu adversário faça isso primeiro que você.

C. Etapas de Desenvolvimento (Cronograma)

O Cronograma foi feito de acordo com as semanas do projeto, sempre iniciando as segundas feiras para uma visibilidade facilitada do projeto.

	Agosto					Status
	1	8	15	22	29	
1.Elaboração da Proposta						Ok
2.Estudar Condições de Erro						Em andamento
3.Escrever código						Não iniciado
4.Elaborar visual						Não iniciado
5.Revisar erros						Não iniciado
6.Entrega do Projeto						Não iniciado

D. Etapas de Desenvolvimento (Cronograma)

As regras do jogo são simples, sempre com dois jogadores, eles escolhem com que símbolo cada um fica, "X" ou "O", e utilizando um tabuleiro de 3x3, os jogadores precisam preencher os espaços em branco, sempre alternando as jogadas entre os jogadores.