



ATIVIDADE AVALIATIVA 2

PARTE 2: PRIMEIRA VERSÃO DO JOGO

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 e Regras do Jogo – Jogo da Velha

O objetivo desse jogo (Jogo da Velha) 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.

As regras do jogo não são muitas, são somente que cada jogador tem sua vez para jogar, sendo que um jogador não pode jogar duas vezes em sequência, e além disso um jogador não pode preencher um espaço que já esteja preenchido, seja ele pelo jogador adversário ou por ele mesmo.

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	█	█				Ok
3.Escrever código		█	█	█		Em andamento
4.Elaborar visual				█		Não iniciado
5.Revisar erros					█	Não iniciado
6.Entrega do Projeto					█	Não iniciado

Como descrito no Cronograma, as etapas de Elaboração da Proposta e Estudo de Condições de Erro foram concluídas, agora a etapa em andamento é a de escrita do código do jogo.

D. Dificuldades do Projeto

Por enquanto a maior dificuldade está na etapa de escrita do código, por se tratar de muitas variáveis uma dentro das outras, isso traz uma complexidade maior para o projeto.

E. Repositório no GitHub

Dentro do repositório foram criadas pastas de acordo com as entregas do projeto.

Link: https://github.com/JoaoPedro1221/JogoVelha_C