



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 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						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