

O **jogo da velha** é um passatempo popular com regras extremamente simples, que não traz grandes dificuldades para seus jogadores e é facilmente aprendido. Nele, temos uma matriz com três linhas e três colunas e dois jogadores, que marcam com “X” e “O” as células dessa matriz, um de cada vez. Vence o jogador que marcar uma três casas em linha reta com o seu respectivo símbolo.

1. Crie um objeto que gerencia uma partida de Javascript. Para isso, é interessante que esse objeto possua, minimamente, uma matriz que gerencia o tabuleiro do jogo (logo, essa matriz deve ser 3x3) e dois objetos que simulam os jogadores da partida. Para desenvolvermos nossas habilidades, crie esses dois objetos de jogadores a partir de uma função construtora, armazenando minimamente uma cor e um símbolo para cada jogador.
2. Crie os métodos de renderização e de gerenciamento de jogadas nestes objetos, conforme julgar mais adequado. Essa implementação será debatida no decorrer da nossa próxima aula presencial.
3. Note que, nesse instante, não estamos trabalhando com comunicação entre máquinas ou com um servidor, logo assumo que os dois jogadores compartilham um mesmo computador. Gerencie o evento de clique de forma a que ele represente as jogadas alternando as mesmas entre os jogadores. Em outras palavras, o primeiro clique deve representar a jogada do jogador 1, o segundo clique deve representar a jogada do jogador 2, o terceiro novamente serve para representar uma jogada do jogador 1 e assim sucessivamente.
4. Tente criar um método que verifica a vitória de um jogador, ou mesmo o empate entre ambos.

OBSERVAÇÃO:

Esse trabalho não vale nota, apenas a presença na aula do dia 14/11. Logo, não é necessário que entregue ele perfeitamente funcionando, façam o melhor que puderem e tragam dúvidas e dificuldades de implementação para a aula. Nesse sentido, não tentem buscar algo pronto da internet, para que o exercício não perca o seu objetivo.