



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ITAJUBÁ
INSTITUTO DE MATEMÁTICA E COMPUTAÇÃO

Jogo da velha

Matheus Rodrigues Pronunciate 2021030800

Mariana dos Santos Gaspar Pereira - 2021032707

Luis Ricardo Albano Santos – 2021031844

Fundamentos de Programação – COM110

Prof. Elisa de Cassia Silva Rodrigues

18 de junho de 2021

Itajubá

Proposta de projeto

1. Jogo da Velha

I. Integrantes do grupo

- Mariana dos Santos Gaspar Pereira - 2021032707
- Matheus Rodrigues Pronunciate - 2021030800
- Luis Ricardo Albano Santos – 2021031844

II. Objetivo do Jogo

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

III. Etapas de Desenvolvimento

1. Semana 1

1. Debate da Implementação da Lógica;
2. Separação das Tarefas entre os Integrantes;
3. Desenho do Tabuleiro;
4. Fazer as Jogadas no Tabuleiro;
5. Definir Vencedor da Rodada.

2. Semana 2

1. Início do Desenvolvimento;
2. Definir padrão de desenvolvimento;
3. Interações Iniciais com o usuário;
4. Início do desenvolvimento do bot;
5. Lógica na Ordenação do Ranking;
6. Teste de Mesa.
7. Entrega 2;

3. Semana 3

1. Ler, e salvar o ranking;
2. Tratamento de possíveis erros do usuário;
3. Interações finais com o usuário;
4. Níveis de dificuldade no bot;

4. Semana 4

1. Refinamento e revisão do código;
2. Teste Mesa Final;
3. Correção de Bugs;
4. Entrega Final;

IV. Regras do Jogo

1. São mostradas no menu inicial, 3 opções, sendo 1-Jogar, 2-Ranking, 3-Sair;
2. Caso o usuário escolha 2, será apresentado o ranking atual, em ordem decrescente de pontos e depois volta para o menu inicial;
3. O Ranking será definido pelo número de pontos do usuário;
4. Caso o usuário escolha 3, será encerrado o jogo;
5. Caso o usuário, escolha 1, será pedido o nome, e o símbolo que ele quer jogar, X ou O;
6. O cenário será um tabuleiro 3x3 desenhado com 3 linhas e 3 colunas;
7. O jogador disputará contra a máquina;
8. A cada vitória do usuário, será computado 3 pontos;
9. Em caso de velha, será computado 1 ponto;
10. Em caso de derrota será computado 0 pontos;
11. O primeiro a jogar sempre será em forma aleatória;
12. Os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia.
13. Caso seja completada uma linha, coluna ou diagonal com os caracteres X ou O, será definido o vencedor da rodada;
14. Caso não tenha vencedor, será considerado velha;
15. A cada final de rodada, será mostrado o placar do jogo atual e perguntar se o usuário deseja continuar ou voltar para ao menu inicial;