



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ITAJUBÁ
INSTITUTO DE MATEMÁTICA E COMPUTAÇÃO

Jogo da velha em C

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

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

II. Objetivo do Jogo

Nome: Jogo da velha em C

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. Quem conseguir fazer mais pontos no final, fica em sua posição no ranking.

III. Etapas Concluídas

1. Debate da Implementação da Logica;
2. Separação das Tarefas entre os integrantes;
3. Desenho do tabuleiro;
4. Fazer as jogadas no tabuleiro;
5. Definir vencedor da rodada;
6. Definir padrão de desenvolvimento;
7. Interações iniciais com usuário;
8. Desenvolvimento do Bot;
9. Teste de mesa;
10. Entrega 2

IV. Alterações

A esquema de pontuação final será definida pelo número de vitórias, derrotas e velhas sendo calculada por $((vitórias*3) + empates) - (derrotas*2)$ essa pontuação final será sempre maior ou igual a 0.

V. Dificuldades encontradas na implementação

1. Entender sobre funções;
2. Conseguir entender o problema e desenvolver a solução;
3. Encontrar possíveis bugs e fazer tratamentos de erros do usuário;
4. Conseguir entender e implementar lógicas para o bot;
5. Conseguir aplicar a teoria na pratica.

VI. Link do Repositório

<https://replit.com/@Luiss1569/com110trabalho1?v=1>