

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**
   1. **Integrantes do grupo**
   * Luis Ricardo Albano Santos – 2021031844
   * Mariana dos Santos Gaspar Pereira - 2021032707
   * Matheus Rodrigues Pronunciate - 2021030800
   1. **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 faço isso primeiro. Quem completar primeiro é o vencedor. Quem conseguir fazer mais pontos no final, fica em sua posição no ranking.

* 1. **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

.

* 1. **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.

* 1. **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.
  2. **Link do Repositório**

[**https://replit.com/@Luiss1569/com110trabalho1?v=1**](https://replit.com/@Luiss1569/com110trabalho1?v=1)