



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ITAJUBÁ  
INSTITUTO DE MATEMÁTICA E COMPUTAÇÃO

## **Jogo da velha**

**Adriel Santos de Oliveira - 2020020677**

**Matheus Henrique Menezes 2019018630**

**Renan Vitor da Silva 2020023285**

**Fundamentos de programação – COM110**

**Prof. Elisa de Cassia Silva Rodrigues**

29 de maio de 2020

Itajubá

## **Proposta de projeto**

### **1. Jogo da Velha**

#### **I. Integrantes do grupo**

- Adriel Santos de Oliveira - 2020020677
- Matheus Henrique Menezes - 2019018630
- Renan Vítor da Silva – 2020023285

#### **II. Objetivo do jogo**

O objetivo deste jogo é preencher ou as linhas diagonais ou as horizontais ou as verticais com um mesmo símbolo (X ou O) e tentar impedir que o adversário complete uma linha com os mesmo símbolos primeiro. Quem completa antes, é o vencedor.

#### **III. Etapas de desenvolvimento**

##### **1. Semana 1**

1. Escolha e definição IDE's
2. Separação das tarefas entre os integrantes
3. Desenvolvimento da lógica do jogo
4. Debate sobre a implementação da lógica.
5. Simulação do jogo em vida real

##### **2. Semana 2**

1. Início do desenvolvimento
2. Criação de estruturas e da lógica bruta
3. Testes de mesa
4. Desenvolvimento de funções
5. Refinamento e revisão do código
6. Testes finais
7. Entrega dia XX/XX

#### **IV. Regras do jogo**

1. Para dar início, jogador deve entrar com um “*nickname*” (“Nome do Jogador”).
2. São mostradas duas opções: “1 – Jogar; 2 – Sair;”.

3. Em seguida, o jogador escolhe o símbolo que irá jogar. Podendo escolher entre as letras X e O.
4. O cenário do jogo é um tabuleiro 3x3, desenhado com três linhas e três colunas. Os espaços em branco destas linhas e colunas serão preenchidos de acordo com os turnos.
5. O jogador irá disputar contra a máquina.
6. O primeiro a jogar é definido aleatoriamente.
7. O jogo se dá alternadamente, cada um joga uma vez até haver um vencedor.
8. As próximas partidas serão iniciadas pelo perdedor da partida anterior.
9. Ao fim de cada jogo é mostrado um placar com a pontuação do Jogador e a do COM ("Máquina").
10. Também são mostradas três opções: "1 – Jogar novamente; 2 – Sair do Jogo; 3 – Placar geral;"
11. Se escolhido Jogar novamente o Símbolo deve ser escolhido novamente.