



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**

17 de junho 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 as linhas diagonais ou as horizontais ou as verticais com um mesmo símbolo (X ou O) e tentar impedir que o adversário (Máquina) complete uma destas linhas com o mesmo símbolo primeiro. Quem completar antes, é o vencedor.

#### **III. Etapas concluídas**

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

###### **1. Escolha e definição IDE's**

Foi utilizado o visual studio code como IDE

###### **2. Divisão das tarefas entre os integrantes**

Adriel ficou responsável pela lógica inicial e a implementação da matriz, Renan cuidou da parte da interação com o usuário e Matheus ficou responsável por implementar as funções com passagem de parâmetro por referência.

###### **3. Desenvolvimento da lógica do jogo**

A lógica inicial foi elaborada pelo Adriel, revisada e implementada por Renan e finalizada por Matheus.

###### **4. Debate sobre a implementação da lógica**

Durante a implementação Adriel surgia com problemas e todos os integrantes debatiam a melhor solução

###### **5. Simulação do jogo em vida real**

Houveram vários testes durante o desenvolvimento para verificar a jogabilidade do jogo.

## 2. Semana 2

### 1. Início do desenvolvimento

O desenvolvimento foi iniciado pelo aluno Adriel.

### 2. Criação de estruturas e da lógica bruta

Nessa etapa, Renan utilizou a lógica de Adriel para implementar o código do jogo.

### 3. Testes de mesa

Inúmeros testes foram realizados durante o desenvolvimento do jogo de modo a que os testes finais realizados por todos os integrantes deram resultados positivos.

### 4. Desenvolvimento de funções

Etapa de desenvolvimento entre Renan e Matheus, ambos tiveram leves dificuldades, mas com a utilização do material de estudos da semana do dia 03/06 ao dia 17/06.

## IV. As próximas etapas de desenvolvimento serão:

### 1. Implementação do *ranking* de pontuação (Arquivo)

### 2. Implementar a lógica da aleatoriedade do jogador que dá início a partida.

### 3. Refinamento e revisão do código

### 4. Testes finais

### 5. Entrega dia XX/XX

## V. A maior dificuldade foi trabalhar com as funções com passagem de parâmetros por referência.

## VI. Link para o repositório do GitHub:

[https://github.com/Rinidi/com110\\_exercicios/tree/master/com110\\_jogoDaVelha/Versao1](https://github.com/Rinidi/com110_exercicios/tree/master/com110_jogoDaVelha/Versao1)