



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/Entrega_2

