

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**
   1. **Integrantes do grupo**
   * Adriel Santos de Oliveira - 2020020677
   * Matheus Henrique Menezes - 2019018630
   * Renan Vítor da Silva – 2020023285
   1. **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.

* 1. **Etapas concluídas**
     1. **Semana 1**
        1. Escolha e definição IDE’s
        2. Divisão 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
  2. 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
  3. A maior dificuldade foi trabalhar com as funções com passagem de parâmetros por referência.