

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

Foi utilizado o visual studio code como IDE

* + - 1. 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.

* + - 1. Desenvolvimento da lógica do jogo

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

* + - 1. Debate sobre a implementação da lógica

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

* + - 1. Simulação do jogo em vida real

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

* + 1. **Semana 2**
       1. Início do desenvolvimento

O desenvolvimento foi iniciado pelo aluno Adriel.

* + - 1. Criação de estruturas e da lógica bruta

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

* + - 1. 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.

* + - 1. 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.

* 1. 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
  2. A maior dificuldade foi trabalhar com as funções com passagem de parâmetros por referência.
  3. Link para o repositório do GitHub:

https://github.com/Rinidi/com110\_exercicios/tree/master/com110\_jogoDaVelha/Entrega\_2