

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**
   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 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.

* 1. **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
  2. **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 inciadas 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.