**Ultimate Tic-Tac-Toe**

Uma imagem com texto, ClipArt

Descrição gerada automaticamente

Instituto Superior de Engenharia de Coimbra

Licenciatura em Engenharia Informática

Diogo Rafael Abrantes Oliveira – 2021146037

Coimbra, 18/06/2022

Índice

[Estrutura do Projeto 4](#_Toc138010086)

[Objetivo do Projeto 4](#_Toc138010087)

[Funcionamento do Programa 4](#_Toc138010088)

Índice de Figuras

[**Figure 1 – Menu Principal** 4](#_Toc138009938)

[Figure 2 - Exemplo de Código 5](#_Toc138009939)

# Estrutura do Projeto

No âmbito da cadeira de Tecnologias e Arquiteturas de Computadores foi-nos solicitada a realização de um trabalho prático que consiste num jogo ”Ultimate Tic-Tac-Toe”.

# Objetivo do Projeto

Este jogo é composto por nove mini tabuleiros do jogo convencional e para além da vitória nos mini tabuleiros, o objetivo final é atingir a vitória no tabuleiro geral.

Entretanto usando um layout comunicativo para facilitar a sua utilização.

Por fim, importa referir que o mesmo foi realizado com recurso à Linguagem Assembly e à aplicação utilizada nas aulas DOSBox.

# Funcionamento do Programa

O Ecrã Principal é constituído por um simples interativo, com duas opções como se pode ver na imagem.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

**Figure 1 – Menu Principal**

O jogo funciona verificando se cada tabuleiro fica com o valor X, O ou empate e a partir desse output, averiguar se existe alguma combinação entre os tabuleiros, como podemos ver no exemplo deste trecho de código.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, ecrã

Descrição gerada automaticamente

**Figure 2 - Exemplo de Código**