

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <locale.h>
void tabuleiro(char casa2[3][3])
{
    system("cls");
    printf("\t %c | %c | %C \n",casa2[0][0],casa2[0][1],casa2[0][2]);
    printf("\t-----\n");
    printf("\t %c | %c | %C \n",casa2[1][0],casa2[1][1],casa2[1][2]);
    printf("\t-----\n");
    printf("\t %c | %c | %C \n",casa2[2][0],casa2[2][1],casa2[2][2]);
}

int main()
{
    setlocale(LC_ALL,"portuguese");
    char casa[3][3]= {    {'1','2','3'},
                           {'4','5','6'},
                           {'7','8','9'}, };

    char resposta;
    int cont_jogada;
    int linha;
    int coluna;
    int vez=0;
    int n;
    int j;

    do{
        cont_jogada=1;
        for(n=0;n<=2;n++)
        {
            for(j=0;j<=2;j++)
            {
                casa[n][j] = ' ';
            }
        }

        do
        {
            tabuleiro(casa);
            if (vez%2==0)
            {
                system("color 10");
            }
        }
    }
}

```

```

        printf("Jogador X\n");
    }

else
{
    system("color 69");
    printf("Jogador O\n");
}

printf("Insira a linha: ");
scanf("%i",&linha);
printf("Insira a coluna: ");
scanf("%i",&coluna);
if(linha<1 || coluna<1 || linha>3 || coluna>3)
{
    linha=0;
    coluna=0;
}

else if(casa[linha-1][coluna-1] != ' ')
{
    linha=0;
    coluna=0;
}

else
{
    if(vez%2==0)
    {
        casa[linha-1][coluna-1]='X';
    }

    else
    {
        casa[linha-1][coluna-1]='O';
    }
    vez++;
    cont_jogada++;
}

//Linhas de vitoria pra X
if(casa[0][0] == 'X' && casa[0][1] == 'X' && casa[0][2] == 'X'){cont_jogada= 11;}
else if(casa[1][0] == 'X' && casa[1][1] == 'X' && casa[1][2] == 'X'){cont_jogada= 11;}
else if(casa[2][0] == 'X' && casa[2][1] == 'X' && casa[2][2] == 'X'){cont_jogada= 11;}

//colunas de vitoria X

```

```
else if(casa[0][0] == 'X' && casa[1][0] == 'X' && casa[2][0] == 'X'){cont_jogada= 11;}
else if(casa[0][1] == 'X' && casa[1][1] == 'X' && casa[2][1] == 'X'){cont_jogada= 11;}
else if(casa[0][2] == 'X' && casa[1][2] == 'X' && casa[2][2] == 'X'){cont_jogada= 11;}
```

```
//Diagonais de vitoria pra X
```

```
else if(casa[0][0] == 'X' && casa[1][1] == 'X' && casa[2][2] == 'X'){cont_jogada= 11;}
else if(casa[0][2] == 'X' && casa[1][1] == 'X' && casa[2][0] == 'X'){cont_jogada= 11;}
```

```
//Linhas de vitoria pra O
```

```
if(casa[0][0] == 'O' && casa[0][1] == 'O' && casa[0][2] == 'O'){cont_jogada= 12;}
else if(casa[1][0] == 'O' && casa[1][1] == 'O' && casa[1][2] == 'O'){cont_jogada= 12;}
else if(casa[2][0] == 'O' && casa[2][1] == 'O' && casa[2][2] == 'O'){cont_jogada= 12;}
```

```
//colunas de vitoria O
```

```
else if(casa[0][0] == 'O' && casa[1][0] == 'O' && casa[2][0] == 'O'){cont_jogada= 12;}
else if(casa[0][1] == 'O' && casa[1][1] == 'O' && casa[2][1] == 'O'){cont_jogada= 12;}
else if(casa[0][2] == 'O' && casa[1][2] == 'O' && casa[2][2] == 'O'){cont_jogada= 12;}
```

```
//Diagonais de vitoria pra O
```

```
else if(casa[0][0] == 'O' && casa[1][1] == 'O' && casa[2][2] == 'O'){cont_jogada= 12;}
else if(casa[0][2] == 'O' && casa[1][1] == 'O' && casa[2][0] == 'O'){cont_jogada= 12;}
```

```
}while(cont_jogada<=9);
    tabuleiro(casa);
    if(cont_jogada==10)
    {
        system("color 24");
        printf("Game Over\nJogo Empatado\n");
    }

    else if(cont_jogada==11)
    {
        system("color 24");
        printf("PARABÉNS!!!!");
        printf("\nVitória do Jogador X\n");
    }

    else if(cont_jogada==12)
    {
        system("color 24");
        printf("PARABÉNS!!!!");
        printf("\nVitória do Jogador O\n");
    }
```

```
system("pause");
system("color 0f");
```

```
        printf("\nDeseja jogar novamente(s/n)? ");
        scanf("%s",&resposta);
    }while(resposta!='s');
    return 0;
}
```