



Introdução:

Crie um jogo da velha utilizando conceitos de matriz e funções, sendo que:

- a) Jogado por 2 pessoas uma de cada vez.
- b) Jogador escolhe a linha e coluna para jogar
- c) Exibe mensagem se a posição já foi utilizada e pede para realocar
- d) No final indique o campeão ou se “deu velha”

Objetivo:

Implemente um programa em C que apresente as regras do jogo para o usuário e tenha um START para iniciar. Use sua criatividade para criar a interface.

Componentes por grupo:

No máximo, 02 membros por grupo. Note que o trabalho será apresentado na data definida e serão feitas perguntas específicas aos componentes do grupo. O(s) componente(s) que demonstrar desconhecimento sobre os aspectos de implementação do sistema terá nota 0,0 (zero) para esta avaliação.

Peso:

Este trabalho, em sua completude vale 40% da nota do primeiro bimestre da disciplina LPI.

Data de entrega e apresentação:

- Dia: 26/10. Os membros do grupo devem estar preparados para responder QUALQUER pergunta a respeito do projeto e implantação do sistema. TODOS os componentes do grupo devem comparecer à apresentação.
- O desempenho da defesa de cada componente poderá afetar a nota final do grupo. Portanto, tenha consciência do seu papel no trabalho de equipe. Da mesma forma, escolha com cautela os componentes do grupo!
- Cada grupo deverá previamente instalar, configurar e testar o trabalho numa máquina para facilitar a apresentação. Não serão aceitas desculpas (de QUALQUER natureza) para eventuais impedimentos da defesa do trabalho, nem adiamentos. Nesses casos, a nota do grupo é 0,0 (zero).



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SÃO PAULO

Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
Linguagem de Programação I
Profa. Luciene A. C. Valle

Critérios de Avaliação

- Execução;
- Organização (utilização das regras para declaração de variáveis e constantes, indentação, etc);
- Apresentação do grupo.

Dica:

Antes de começar a codificar, modele o Sistema.