

TRABALHO PRÁTICO II: **Ampliando o Jogo da Velha** – Trabalhando com Arquivos

Data da Postagem do Programa no Moodle: 28/04/2022 (até às 23h59) – 100 pontos
Defesa do Trabalho: 29/4 e 06/05/2022

Implementar no Jogo da Velha desenvolvido no primeiro trabalho prático as seguintes funções:

1) Função que grava em um arquivo txt as informações abaixo, no seguinte formato:

Nome do Jogador 1; símbolo; Nome do Jogador 2; símbolo.

Exemplo: Maria; X; José; O.

2) Função que grava em um arquivo binário uma partida do Jogo da Velha. Os dados devem ser gravados utilizando a seguinte estrutura:

```
typedef struct Velha
{
    int partida; /*número da partida (Ex: primeira(1), segunda(2), terceira(3), ....,
                partida)*/
    char JogVelha[3][3]; // Tabuleiro do jogo. Armazenará as jogadas
    char resultado; // Resultado da Partida: X, O ou V(equivalente a Velha - empate)
} Partida;
```

A função deve ter como entrada os seguintes parâmetros: (1) parâmetro string com o nome do arquivo; (2) parâmetro Partida com os dados da partida. A função retorna 1 se a gravação for um sucesso e zero caso contrário.

Os jogadores podem jogar quantas partidas desejarem. Ao final de cada partida esta função deve ser chamada para gravar os dados da partida no arquivo.

3) Função que lê do arquivo binário os dados de uma determinada partida.

A função deve ter como entrada os seguintes parâmetros: (1) parâmetro string com o nome do arquivo; (2) parâmetro inteiro com o número da partida a ser lida. A função retorna o registro com os dados da partida que foi lida.

4) Função que imprime na tela todas as partidas (tabuleiros com as respectivas jogadas e quem ganhou) e o placar final (Ex: Maria 10 X José 5) A Maria foi a campeã do Campeonato de Jogo da Velha!!!

Utilize a criatividade para implementar o layout da impressão na tela.

Observação: Esta função deve obrigatoriamente ler todos os dados do arquivo binário e do arquivo txt para realizar a impressão final do Campeonato!

Atenção:

- As equipes devem ser as mesmas do primeiro trabalho.
- As equipes podem criar funções adicionais se assim desejarem.

CUIDADO !!!!!!!!!!! EM CASO DE CÓPIA TODAS AS EQUIPES ENVOLVIDAS RECEBERÃO NOTA ZERO