

SI401

Programação para a Web

2º Semestre - 2021

Atividades de Fixação: Unidades 9 e 10

Prof. Guilherme Palermo Coelho
guilherme@ft.unicamp.br

Enunciado

1. Desenvolva e implemente um site que contenha um *script* (em *JavaScript*) que permita que dois usuários disputem partidas de **Jogo da Velha**.
 - Ao ser carregada, a página deve ajustar o tabuleiro para o início de um novo jogo, indicando de quem é a vez;
 - Sempre que um jogador (**X** ou **O**) vencer ou ocorrer um empate, uma mensagem adequada deve ser disparada.
 - O documento HTML deve seguir a versão 5.

Instruções

- Esta atividade deve ser realizada **individualmente**;
- Prazo de envio: **vide Moodle.**