



## Jogo da Velha

- [illegible]

## Descrição da entrada

**1**

7	8	9
4	5	6
1	2	3

A entrada será composta de " " (espaço, indicando uma posição livre), "x" ou "o". Qualquer outro valor será considerado uma “Entrada invalida!”. Observe um exemplo de entrada (cada ■ representa um espaço):

1	x
2	o
3	.
4	.
5	x
6	.
7	o
8	.
9	x

## Descrição da saída

Seu programa deverá, primeiramente, imprimir o tabuleiro, como mostrado abaixo. Em seguida, ele deve exibir uma das seguintes mensagens (de acordo com o preenchimento do tabuleiro):

```
1  Entrada invalida!
2  Jogada invalida!
3  O jogador 'o' venceu!
4  O jogador 'x' venceu!
5  Empate!
6  O jogo nao terminou!
```

Observe a saída esperada para a entrada anterior (onde cada ■ representa um espaço):

1	o	.	.	x
2	---	+	---	+
3	.	.	x	.
4	---	+	---	+
5	x	.	o	.
6	O jogador 'x' venceu!			
7				

Para evitar problemas com codificação, todas as *strings* foram escritas propositalmente sem acentos.

## O que entregar

---

Nesse miniEP você deve enviar, pelo **AVA**, apenas um arquivo, chamado **mEP5.py**, contendo o código do seu programa. O peso desse miniEP é 3.

**Data de entrega:** até às 6h do dia 11/08/2021.

### Observações:

1. Não é permitido usar **estruturas de repetição (loop)**, como **while**, **for**, **funções impuras** e operações que não sejam do Paradigma Funcional. A utilização dessas estruturas/funções implicará em nota 0. Se não tem certeza se pode ou não usar determinada estrutura/função, me pergunte.
2. Use apenas instruções/comandos visto em sala de aula (teórica ou prática);
3. Neste miniEP, não será permitido a utilização de lista, tuplas ou qualquer outro tipo estruturado para “facilitar” a manipulação dos dados. Você **deve** sempre trabalhar com as 9 variáveis que representam as posições no tabuleiro. Códigos que não atendam a esse requisito serão desconsiderados (nota 0);
4. Não use variáveis globais para evitar a possibilidade de uma função se tornar impura;
5. Esse programa é considerado “estático”, por isso, **não use recursão**;
6. Evite ao máximo a replicação de código. Códigos que não atendam a esse requisito valerão 70% da pontuação;
7. Você deve seguir o código base disponibilizado, **não sendo permitido** a alteração do nome e/ou lista de parâmetros das funções dadas. Nota 0, caso não respeite esse requisito;
8. Você **pode** adicionar outras funções para te auxiliar;
9. A submissão de um código que não implementa o algoritmo requisitado, mas que exhibe as saídas esperadas dos testes abertos a partir da comparação de trechos da entrada será considerada fraude e acarretará a atribuição de nota 0;
10. Em caso de plágio, será atribuído 0 a todos os envolvidos.