

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

Data da Postagem do Programa no Moodle: 07/12/2016 (até ao meio dia) - Peso 4.0 pontos
Defesa dos Trabalho: 07/12/2016

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 TODOS AS EQUIPES ENVOLVIDAS RECEBERÃO NOTA ZERO