

Juego del Gallo

Alunos: Douglas Camargo e Pedro Dantas

Manual de funcionamento do Jogo do Galo:

- 1 - O tabuleiro é uma matriz de três linhas por três colunas.
- 2 - A seção Cadastrar cadastra um jogador no jogo.
- 3 - Só é possível jogar quando tiver dois jogadores cadastrados.
- 4 - Na seção jogar é necessário logar dois jogadores. Os dois jogadores terão uma marcação primeiro jogador logado será o xis(X), o segundo será o círculo (O);
- 5 - cada partida tem três possíveis situações, vitória para o jogador 1, vitória para o jogador 2 e velha.
- 6 - Os jogadores logados jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia. Ao fim da partida logoff é automático.
- 7 - O objetivo é conseguir três círculos ou três xis em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada.
- 8 - A pontuação dos jogadores é dada pela expressão:
$$\text{pontuação} = (\text{número de vitórias}) - (\text{número de derrotas})$$
- 9 - A seção histórico mostra a situação do jogo junto com a data que ele foi realizado. Ao acessar a seção histórico, é necessário logar com algum jogador. O logoff é automático.
- 10 - A situação do jogo é dada por um caractere, que pode ser 'v', 'd' ou 'e', que significa respectivamente vitória, derrota e velha.
- 11 - A seção ranking é um top dez com o jogador com a melhor pontuação e a data que foi obtida, ou seja, a última vez que ele jogou.
- 12 - Ao entrar o jogo carrega as informações salvas, e ao sair, todas as informações são salvas.