

Primeira Avaliação da Aprendizagem		
Curso: Ciência da Computação	Disciplina: Introdução à Programação	Data: 13/10/2016
Professor(a): Anna Paula Rodrigues		Valor: 8,0
Aluno:		Nota:

Orientações:

- **Leia atentamente a questão;**
- **A identificação do código é parte da avaliação;**
- **Códigos plagiados terão valor zero automaticamente;**
- **O código deve ser enviado por email: anna.rodrigues@uft.edu.br**

Jogo da Velha

O jogo da velha é um jogo e passatempo bastante popular. Suas regras são extremamente simples, não apresentando grandes dificuldades para os jogadores, além de ser facilmente aprendido. Esse jogo é disputado em turnos alternados entre dois jogadores. O jogo passa-se num tabuleiro de 3×3 posições nas quais os jogadores fazem suas marcas em uma das posições durante as rodadas. O jogador que inicia a partida utiliza o símbolo "X", enquanto que o segundo jogador utiliza o símbolo "O".

Cada jogador é livre para colocar uma marca em qualquer posição no seu turno, desde que a posição esteja vazia (sem marcas). Ao colocar uma marca no tabuleiro, a jogada passa para o próximo jogador, aonde o processo é repetido até que um dos jogadores vença, ou até o tabuleiro ser completamente preenchido, situação na qual ocorre empate.

A vitória ocorre quando um jogador consegue colocar três símbolos em sequência, seja em linha, coluna ou na diagonal principal do tabuleiro. O objetivo dos jogadores, então, é colocar três marcas numa das configurações válidas, enquanto evitam que o seu oponente consiga fazer as três marcas antes dele.

Dessa forma, sua tarefa é implementar um jogo da velha em C, considerando um tabuleiro 3x3 e dois jogadores. É obrigatória a apresentação do tabuleiro a cada nova jogada.