***Relatório do Código (Jogo da Velha)***

O código se inicia com as bibliotecas (Stdio,h e Locale.h) definindo respectivamente o funcionamento dos códigos e a aplicação de acentos em palavras português. (linha 1 e 2)

As primeiras linhas do script fazem a impressão da base do tabuleiro do jogo da velha usando 2 linhas de for para imprimir uma matriz 3x3 onde será posicionado o “X” e o “0” do jogo. (linha 5 a 13)

Na sequência é usado um comando para definir o vencedor da partida com o uso do “IF”, dessa maneira é feita uma condição em que se as diagonais, linhas superiores, linhas inferiores, linha central e coluna forem iguais, será definido um vencedor a partida. Se enquanto a partida estiver acontecendo e até o momento não haver um suposto vencedor, o código retornará um valor “nulo” e não ativará a condição de vitória. (linha 16 a 32)

Entrando na parte principal do código, tem as 5 principais variáveis. (linha 34 a 41)

1. Char board (que armazena e imprime o estado do tabuleiro)
2. Int i, c (demonstram a linha e coluna respectivamente e ajuda ao usuário fazer o comando de jogadas)
3. char currentPlayer (armazena jogador 1 e jogador 2)
4. int moves (conta o número de rodadas)
5. char winner (condição de vitória)

Na sequência se encontra um comando para fazer o jogo rodar por meio do WHILE enquanto o número de rodadas não for 9 e não haver um atual vencedor. (linha 45 e 46)

Após isso está um comando em if e else que permite o usuário jogar apenas se digitar uma linha e coluna de 1 a 3, caso contrário será entregue um aviso e fará que ele digite novamente uma jogada válida. Além disso um comando dentro desse código verificara se a variável é igual a variável checkwinner, se a condição de vitória for atingida nesse comando, um printf demonstrando o vencedor da partida será feito (e esse vencedor é definido a partir de qual é o jogador da vez), (é importante saber que a troca de jogadores é feita a partir de uma verificação com o indicador “?” onde se o jogador atual for X e terminar a inserção da linha e coluna, o valor trocará para 0, sendo assim o outro jogador. (linha 51 a 67)

Se o número de rodadas chegar a 9 e a condição de vitória não for alcançada, um printf de empate será ativado e o código encerrará. (linha 68 a 70)