

[Home \(/\)](#) » [SCC0222 \(/offerings/view/1601\)](/offerings/view/1601) » [3 - Matriz] Estado do Jogo da Velha

[3 - Matriz] Estado do Jogo da Velha

Disciplina: SCC0222 - Laboratório de Introdução à Ciência da Computação I

Prazo de Entrega: 23/06/2021 23:59:59 Fechado

Estado do Jogo da Velha

Desenvolva um programa em c que leia uma matriz 3x3 representando um possível estado do jogo da velha e decida quem ganhou o jogo ("x ganhou", "o ganhou", "empate") ou decida que o jogo está em execução ainda ("em jogo"). Ganha-se no jogo da velha ao se preencher linhas, colunas ou diagonais com a mesma peça ('x' ou 'o'). Notas: (i) a matriz deve ser declarada como char; (ii) os possíveis caracteres permitidos são 'x', 'o', '-', onde 'x' representa o jogador X, 'o' representa o jogador O, '-' representa uma casa não preenchida ainda no jogo; (iii) não é necessário tratar erros nas entradas de dados da matriz.

Exemplos de Entrada e Saída

Entrada:

```
x o o
o x x
- - x
```

Saída:

```
x ganhou
```

Entrada:

```
x o o
o x x
x x o
```

Saída:

```
empate
```

Entrada:

```
- o o
- x -
x x -
```

Saída:

```
em jogo
```

[Esconder Descrição](#)

Este exercício aceita os seguintes tipos de arquivos:

C

📄 Baixar Casos de Teste (/Exercises/downloadCases/19897)

Novo Envio

📅 (/Exercises/exportExerciseToGoogleCalendar/19897)

O exercício está fechado

23/06/2021 23:59:59

🔒 Fechado

Meu Último Envio

📄 Download (/Commits/download/1332663)

status

Finalizado

compilado

Sim

casos corretos

8/8

pontuação

10.00

Caso	Status	Tempo de CPU	Tam. de Memória Utilizado	Mensagem
Caso 1	Correto	0.0015 s	-1 Kb	Resposta Correta
Caso 2	Correto	0.0013 s	-1 Kb	Resposta Correta
Caso 3	Correto	0.0012 s	-1 Kb	Resposta Correta
Caso 4	Correto	0.0014 s	-1 Kb	Resposta Correta
Caso 5	Correto	0.0013 s	-1 Kb	Resposta Correta
Caso 6	Correto	0.0015 s	-1 Kb	Resposta Correta
Caso 7	Correto	0.0014 s	-1 Kb	Resposta Correta
Caso 8	Correto	0.0013 s	-1 Kb	Resposta Correta

Detalhes dos Casos de Teste