

Para esse programa, foi solicitado que fizesse um jogo da velha mas sem utilizar matrizes, sendo assim tive que considerar uma variável para cada posição do tabuleiro. Segue o exemplo para ter uma forma mais compreensível do que pensei:

linha1coluna1	linha1coluna2	linha1coluna3
...
...	...	linha3coluna3

Dessa forma, se a linha1coluna1, linha2coluna2 e linha3coluna3 forem iguais, alguém ganhou. Apliquei esse raciocínio para todas as outras formas de haver um vencedor, ou não.

For this program, I was asked to play a game of tic-tac-toe but without using matrices, so I had to consider a variable for each position on the board. Here's the example to have a more understandable way than I thought:

linha1coluna1	linha1coluna2	linha1coluna3
...
...	...	linha3coluna3

That way, if row1column1, row2column2, and row3column3 are the same, someone has won. I applied this reasoning to all other ways of there being a winner, or not.