



Universidade de São Paulo – ICMC
Bacharelado em Ciência da Computação
SCC0221 – Introdução à Ciência da Computação I
Prof. Rodrigo Fernandes de Mello – mello@icmc.usp.br
Monitor: Yule Vaz – yule.vaz@usp.br

Exercício: Jogo da Velha

1 Descrição

Implemente um Jogo da Velha utilizando uma matriz de caracteres (char) 3x3, onde o jogador digita o número da linha e o da coluna. Cada vez que o jogador entrar com os valores, deve-se colocar um 'X' ou um 'O' no local selecionado.

Imprima ao final se foi o jogador 0 (o que começou a jogada) ou o jogador 1 que ganhou a partida ou "empate" em caso de empate.

2 Exemplos de Entrada e Saída

A seguir são apresentados exemplos de entrada e saída para que você teste seu código enquanto desenvolve o exercício. Este são apenas exemplos ilustrativos, somente uma pequena parte das operações está representada. Enquanto estiver desenvolvendo, elabore novos testes para validar seu código.

Entrada

```
1 1
0 0
2 1
0 1
1 0
0 2
```

Saída

```
1
```

Entrada

```
0 0
0 1
0 2
1 0
1 1
1 2
2 0
2 1
2 2
```

Saída

```
0
```