

Disciplina: Estrutura de Dados

Professor: Gilberto Farias de Sousa Filho

Prática Jogo da Velha

O **jogo da velha** é um jogo para dois jogadores em um tabuleiro 3x3, onde cada jogador, usando os símbolos X ou O, tenta alinhar três símbolos consecutivos na horizontal, vertical ou diagonal. Os turnos se alternam, e o jogo termina com vitória de um jogador ou empate, caso todas as casas sejam preenchidas sem alinhamento. É simples, estratégico e frequentemente usado como introdução a jogos de lógica.

	O	O
O	X	X
	X	O

Implementação

Atividade: implementar um sistema especialista que jogue o Jogo da Velha. Implemente as seguintes regras para o jogador inteligente. Estas regras devem ser testadas na ordem apresentada, se uma não levar a uma jogada passe para a próxima

R1. Se você ou seu oponente tiver duas marcações em sequência, marque o quadrado restante.

R2. Se houver uma jogada que crie duas sequências de duas marcações, use-a.

R3. Se o quadrado central estiver livre, marque-o.

R4. Se seu oponente tiver marcado um dos cantos, marque o canto oposto.

R5. Se houver um canto vazio, marque-o.

R6. Marque arbitrariamente um quadrado vazio.

Data de Entrega: 04/06

Local: submeta o código no sigaa e post o link do repositório na sala virtual da disciplina no sigaa,