

Exercício: Jogo da Velha

Você deve desenvolver o código para um jogo da velha simples. O jogo da velha é um jogo de tabuleiro para dois jogadores, onde o objetivo é formar uma sequência de três símbolos iguais em uma linha, coluna ou diagonal.

O código fornecido inclui as classes Computador, Humano, Jogador, Jogo e Tabuleiro, que formam a estrutura básica do jogo. As classes Computador e Humano são subclasses de Jogador e implementam o método jogar para cada tipo de jogador. A classe Jogo controla o fluxo do jogo, enquanto a classe Tabuleiro representa o tabuleiro e realiza a verificação de vitória.

Seu objetivo é completar o código para que o jogo funcione corretamente, permitindo que os jogadores façam suas jogadas, verificando a vitória e mostrando o resultado final.

Requisitos:

- Implemente a verificação de vitória no método ganhou() da classe Jogo. Esse método deve verificar se há um vencedor no tabuleiro, verificando as linhas, colunas e diagonais.
- Modifique o método Jogar() da classe Jogo para exibir o tabuleiro a cada jogada, além de mostrar a rodada e o jogador da vez.
- Implemente a escolha dos jogadores na classe Jogo. Atualmente, o código solicita que o usuário escolha se o jogador será humano ou computador, mas não armazena essa escolha. Modifique o código para armazenar a escolha do jogador e criar os objetos jogador1 e jogador2 corretamente.
- Corrija o método tabuleiroCompleto() da classe Tabuleiro. Atualmente, ele retorna true quando o tabuleiro está completo, mas deveria retornar false. Você precisa modificar a condição do if para verificar se algum espaço do tabuleiro ainda está vazio.

Observações:

- O código fornecido já possui uma estrutura básica para o jogo da velha. Seu trabalho é completar as partes faltantes para que o jogo funcione corretamente.
- Você pode testar o jogo compilando e executando o arquivo JogoDaVelha.java.
- Sinta-se à vontade para adicionar quaisquer melhorias ou funcionalidades extras ao jogo, se desejar.

Boa sorte!