



Coleção

Python para Jogos



JOGO DA VELHA

Igor Silva de Oliveira Cardoso



Universidade de Brasília
Instituto de Ciências Exatas
Departamento de Ciências da Computação
Licenciatura em Computação

EXPEDIENTE

Paulo Lima Júnior

Diretor de Planejamento e Acompanhamento Pedagógico das Licenciaturas da UnB.

Ricardo Ruviaro

Diretor do Instituto de Ciências Exatas da UnB.

Alba Cristina Magalhães Alves de Melo

Chefe do Departamento de Ciência da Computação da UnB.

Professor Li Weigang

Subchefe do Departamento de Ciência da Computação da UnB.

Jorge Henrique Cabral Fernandes

Coordenador do Curso de Licenciatura em Computação UnB.

Edison Ishikawa

Vice-Coordenador do Curso de Licenciatura em Computação UnB.

Maria de Fátima Ramos Brandão

Docente do Curso de Licenciatura em Computação da UnB.

Jonathan Rosa Moreira

Docente do Curso de Licenciatura em Computação da UnB.

Ficha catalográfica aqui

APRESENTAÇÃO

Esta obra faz parte de uma coleção de livros com o propósito de ensinar computação por meio de uma abordagem interdisciplinar, utilizando jogos como ferramenta de aprendizado. A produção da coleção teve início na disciplina de Produção de Material Didático da Universidade de Brasília, com o objetivo de oferecer uma forma engajante de ensinar conceitos fundamentais de programação e computação.

Todo o código mencionado nesta obra está disponível para consulta no repositório oficial, permitindo aos leitores acessar e experimentar diretamente os exemplos apresentados.

Com foco educacional, este livro visa não apenas ensinar programação, mas também desenvolver habilidades de resolução de problemas e pensamento lógico.

SUMÁRIO

1. RESPONDENDO ALGUMAS PERGUNTAS

O QUE É NECESSÁRIO?	2
Instalando Pygame	3
PORQUE JOGO DA VELHA?	4

2. MATRIZES E COORDENADAS

MATRIZ	7
COORDENADA	8
EXPLORANDO MATRIZES EM PYTHON	9
Resolução e Janela	11
Trabalhando com matrizes	14
EXERCÍCIOS	18

3. O JOGO DA VELHA - UMA APLICAÇÃO DE MATRIZES

TABULEIRO E CLIQUE	21
VERIFICA O FIM PARTIDA	25
BOTÕES	27
FLUXO DE CONTROLE	29
PLACAR	30

4. CHEGAMOS AO FIM

PRÓXIMOS PASSOS	33
-----------------------	----

RESPONDENDO ALGUMAS PERGUNTAS

Neste capítulo, apresentaremos respostas para algumas perguntas sobre esta obra, garantindo que sua jornada de aprendizado e prática seja a melhor possível. O capítulo está estruturado no formato de perguntas e respostas. No entanto, caso surjam dúvidas, sinta-se à vontade para consultar o autor por meio dos contatos disponíveis no final do livro.

O QUE É NECESSÁRIO?

O conhecimento sobre algoritmos e a linguagem Python é fundamental para aproveitar ao máximo essa jornada. No entanto, caso ainda não se sinta seguro em relação ao seu conhecimento, serão recomendadas matérias suplementares para garantir seu total entendimento.

Utilizaremos o Pygame¹ para a exibição gráfica e elementos visuais. No entanto, não se preocupe caso não tenha familiaridade com a biblioteca, pois ela será integrada aos módulos fornecidos por meio do repositório oficial.

Relembre o que é uma biblioteca

Uma biblioteca é um conjunto de módulos que fornecem funcionalidades úteis, mas sem impor um fluxo de controle específico

¹Acesse: <https://www.pygame.org/docs/ref/mouse.html>

Instalando Pygame

A maneira mais recomendada e simples de instalar o Pygame é utilizando o pip², o gerenciador de pacotes do Python. Para isso, abra o terminal ou prompt de comando do seu sistema operacional e execute o seguinte comando:



```
python -m pip install -U pygame --user
```

A maneira mais recomendada e simples de instalar o Pygame é utilizando o pip, o gerenciador de pacotes do Python. Para isso, abra o terminal ou prompt de comando do seu sistema operacional e execute o seguinte comando:

Relembre o que é um gerenciador de pacotes

É uma ferramenta que automatiza o processo de instalação, atualização, configuração e remoção de bibliotecas

² Acesse: <https://docs.python.org/pt-br/3.7/installing/index.html#basic-usage>

Após, a execução do comando o seguinte retorno é esperado:



```
Collecting pygame
  Using cached pygame-2.6.1-cp313-cp313-win_amd64.whl.metadata (13 kB)
  Downloading pygame-2.6.1-cp313-cp313-win_amd64.whl (10.6 MB)
    ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━ 10.6/10.6 MB 5.4 MB/s eta 0:00:00
Installing collected packages: pygame
Successfully installed pygame-2.6.1
```

Agora estamos com o ambiente pronto!

PORQUE JOGO DA VELHA?

Você pode estar se perguntando o motivo da escolha do jogo da velha como objeto de estudo para este livro. A resposta está na simplicidade e no poder didático desse jogo. Através dele, abordaremos conceitos fundamentais como matrizes e coordenadas, que são pilares da matemática e se conectam diretamente com a computação.

O jogo da velha nos permitirá explorar estruturas de dados, que serão utilizadas para representar o tabuleiro. Além disso, nos possibilitará exercitar temas como controle de fluxo e condições lógicas.

MATRIZES E COORDENADAS

Neste capítulo, iremos explorar alguns aspectos sobre matrizes e coordenadas, e em seguida, aplicações em Python, inclusive utilizando interface gráficas.

Ao final deste capítulo, teremos alguns exercícios práticos com a finalidade de fixar o que foi abordado e preparar para o próximo capítulo.

MATRIZES

Em Matemática, dizemos que uma matriz **$m \times n$** é uma tabela **$m \cdot n$** números dispostos em m linhas (fila horizontais) e n colunas (filas verticais). Observe abaixo:

$$\begin{pmatrix} 8 & 1 \\ 4 & 2 \\ 9 & 5 \end{pmatrix}$$

3x2

← m linhas

n colunas ↑

No entanto, para o propósito deste manual, focaremos na matriz quadrada, que é um tipo especial de matriz, onde número de linhas é igual ao número de colunas.

COORDENADA

Consideremos uma matriz A do tipo $m \times n$. Um elemento qualquer dessa matriz será representado pelo símbolo a_{ij} , no qual o índice i refere-se à linha em que se encontra tal elemento e j refere-se à coluna em que se encontra o elemento. Sendo assim, a coordenada de um elemento em uma matriz é representada pelo par (i,j) . Por exemplo, se tivermos a matriz:

$$A = \begin{pmatrix} -1 & 0 & 8 \\ -2 & 5 & 1 \\ 3 & 5 & 2 \end{pmatrix}$$

- O elemento que está na linha 1, coluna 1 é $a_{11}=-1$, ou seja, sua coordenada é $(1,1)$.
- O elemento que está na linha 2, coluna 2, é $a_{22}=5$, ou seja, sua coordenada é $(2,2)$.
- O elemento que está na linha 3, coluna 3, é $a_{33}=2$, ou seja, sua coordenada é $(3,3)$.

No exemplo acima, é possível observar que o índice da linha é igual ao índice da coluna. Isso constitui a diagonal principal, que é uma das características da matriz quadrada.

EXPLORANDO MATRIZES EM PYTHON

É hora de colocar em prática! Nesta etapa, é fundamental que todas as dúvidas sobre a estrutura de uma matriz e a localização de seus elementos estejam esclarecidas, além de garantir que todos tenham acesso ao ambiente. No entanto, caso ainda haja dúvidas, recomenda-se a consulta a um material mais detalhado, como uma bibliografia de matemática de Gelson Iezzi.

Podemos representar uma matriz usando listas aninhadas, ou seja, listas dentro de listas, que são uma estrutura de dados do tipo **list**³. A seguir, veja alguns exemplos:

Relembre o que é uma lista

Uma lista em é uma estrutura de dados ordenada e mutável que pode armazenar diferentes tipos de elementos

```
1 matriz_A = [  
2     [1, 2, 3],  
3     [4, 5, 6],  
4     [7, 8, 9]  
5 ] # 3x3  
6  
7 matriz_B = [  
8     [1, 2, 3, 5],  
9     [4, 5, 6, 6],  
10    [7, 8, 9, 7],  
11    [4, 2, 1, 9]  
12 ] # 4x4  
13  
14 matriz_C = [  
15     [1, 0],  
16     [0, 1]  
17 ] # 2x2
```

³Detalhe sobre list acesse: <https://docs.python.org/pt-br/3.13/tutorial/datastructures.html#more-on-lists>

Resolução e janela

Antes de partirmos para a visualização gráfica das matrizes, é importante explorarmos alguns aspectos relacionados à janela e resolução. Para isso, é importante garantir que todos tenham acesso ao arquivo **Janela.py**, que está disponível para download no repositório.

Uma janela é uma interface gráfica que iremos utilizar para exibir a matriz e, no próximo capítulo, as interações para o jogo. A janela possui um tamanho, denominado resolução, que afeta a clareza e a legibilidade dos conteúdos contidos na janela.

Importante

Professor, nesta etapa, é essencial verificar se o Pygame está instalado e se o arquivo **Janela.py**⁴ está no mesmo diretório.

⁴Arquivo Janela.py disponível em: <https://github.com/igorcardoso/jogando-com-python/blob/master/games/jogo-da-velha/Janela.py>

Vamos ao código! Crie um arquivo Python com o nome de sua preferência. Nesse arquivo, faça a importação e crie uma instância da **Janela**:

```
1 from Janela import Janela
2
3 janela = Janela(
4     resolucao_da_tela=(900, 700),
5     cor_da_janela='branco',
6     titulo_da_janela='Título da Janela'
7 )
```

Para o correto funcionamento da janela, precisaremos passar por parâmetro a largura e a altura, que estão definidas em **pixels**, além da cor de fundo e o nome.

O que é pixel?

Pixel é a menor unidade de informação de cor que compõe uma imagem digital.

E agora é só executar? Ainda não, é precisaremos de mais duas etapas para podermos ver o funcionamento da janela.

Vamos precisar de um laço de repetição do tipo **while**, com a condição **True**, e também invocar a ação **atualizar** para garantir que a janela seja atualizada continuamente:

Porque True no while?

Porque é loop principal, que mantém a execução contínua enquanto a janela estiver rodando.

```
1 from Janela import Janela
2
3 janela = Janela(
4     resolucao_da_tela=(900, 700),
5     cor_da_janela='branco',
6     titulo_da_janela='Título da Janela'
7 )
8
9 while True:
10     # Atualiza a janela
11     janela.atualizar()
```

Agora vamos executar o programa com comando:

```
> python minha_janela.py
```

⁴Detalhe sobre a instrução while: https://docs.python.org/pt-br/3/reference/compound_stmts.html#while

É esperado que a seguinte janela abra:

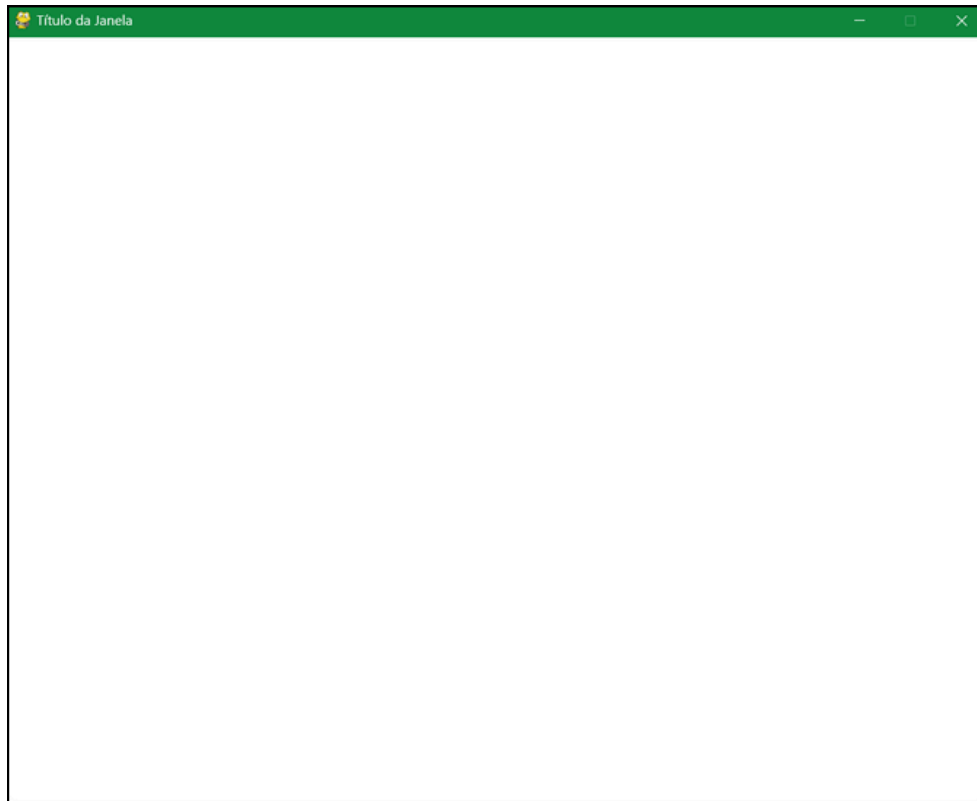


Figura 1 - Primeira janela

Acabamos de criar uma janela com poucas linhas de código. O próximo passo agora é exibir nossas matrizes graficamente nessa janela.

Trabalhando com matrizes

Agora que já temos uma janela criada, e sabemos como criar uma matriz, veremos uma representação gráfica, onde será

possível observar a ordem e as coordenadas de cada posição da matriz.

O primeiro passo é importar e instanciar **JogoDaVelha**, que está disponível para download no repositório. Por meio dela conseguiremos imprimir matrizes graficamente:

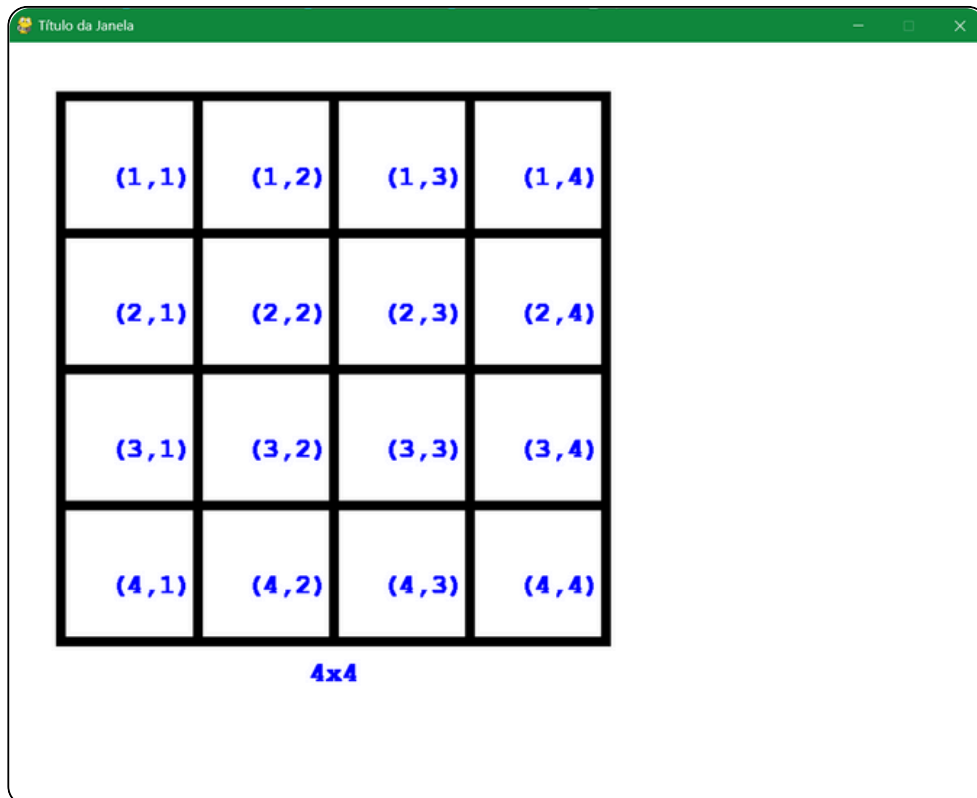
```
1 from JogoDaVelha import JogoDaVelha
2 from Janela import Janela
3
4 # Inicialização de uma janela
5 janela = Janela(
6     resolucao_da_tela=(900, 700),
7     cor_da_janela='branco',
8     titulo_da_janela='Título da Janela'
9 )
10
11 # Inicialização do jogo da velha
12 jogo_da_velha = JogoDaVelha()
13
14 while True:
15     # Atualiza a janela
16     janela.atualizar()
```

Após salvar e executar, nada de novo acontecerá. Isso ocorre porque ainda precisamos criar uma matriz com posições preenchidas por strings vazias. Sendo assim, iremos criar uma matriz $n \times n$

e, além disso, passaremos a matriz e a instância da Janela como parâmetros para JogoDaVelha que foi instanciada:

```
1 from JogoDaVelha import JogoDaVelha
2 from Janela import Janela
3
4 # Inicialização de uma janela
5 janela = Janela(
6     resolucao_da_tela=(900, 700),
7     cor_da_janela='branco',
8     titulo_da_janela='Título da Janela'
9 )
10
11 # Inicialização do jogo da velha
12 jogo_da_velha = JogoDaVelha()
13
14 while True:
15
16     # Matriz n x n
17     matriz = [
18         ['', '', '', ''],
19         ['', '', '', ''],
20         ['', '', '', ''],
21         ['', '', '', '']
22     ]
23
24     # Criar um tabuleiro n x n
25     jogo_da_velha.tabuleiro(janela, matriz)
26
27     # Atualiza a janela
28     janela.atualizar()
29
```

Após executar o programa usando o comando Python no terminal, o resultado esperado será o seguinte:



(1,1)	(1,2)	(1,3)	(1,4)
(2,1)	(2,2)	(2,3)	(2,4)
(3,1)	(3,2)	(3,3)	(3,4)
(4,1)	(4,2)	(4,3)	(4,4)

4x4

Figura 2 - Matriz 4x4 em uma janela

Essa é uma excelente oportunidade para explorar e esclarecer dúvidas sobre como localizar um elemento em uma matriz usando os recursos gráficos.

EXERCÍCIOS

É hora de colocar a mão no código por meio de alguns exercícios. Caso não consiga resolvê-los, recomenda-se a consulta a materiais suplementares, assim como às soluções de cada exercício disponíveis no repositório.

1. Calcule a soma de todos elementos da seguinte matriz $n \times n$:

```
matriz_q1 = [  
    [1, 2, 3],  
    [4, 5, 6],  
    [7, 8, 9]  
]
```

2. Calcule a soma de todos elementos iguais na seguinte matriz $n \times n$:

```
matriz_q2 = [  
    [1, 2, 1, 0],  
    [4, 1, 6, 9],  
    [1, 8, 9, 1],  
    [1, 8, 9, 2]  
]
```


3. Realize a soma de todos elementos em que os valores do índices são iguais:

```
matriz_q3 = [  
    [8, 2, 8],  
    [4, 1, 6],  
    [1, 8, 1]  
]
```

4. Realize a soma de dos elementos que estão na posições (1,4), (2,6), (5,2), (7, 7) dinamicamente:

```
matriz_q4 = [  
    [8, 2, 8, 4, 3, 7, 2, 5],  
    [4, 1, 6, 1, 8, 1, 1, 8],  
    [1, 8, 1, 8, 4, 3, 7, 2],  
    [4, 1, 6, 1, 8, 1, 1, 9],  
    [9, 1, 6, 4, 9, 3, 1, 1],  
    [8, 6, 8, 8, 8, 1, 9, 5],  
    [4, 8, 9, 1, 6, 4, 5, 5],  
    [3, 2, 0, 1, 3, 7, 3, 2],  
]
```

O JOGO DA VELHA UMA APLICAÇÃO DE MATRIZES

Neste capítulo, aplicaremos todos os conceitos desenvolvidos nas etapas anteriores para criar uma versão interativa do Jogo da Velha. Implementaremos um sistema de placar para acompanhar as partidas e adicionaremos botões com ações para controlar o fluxo do jogo.

TABULEIRO E CLIQUE

Vamos começar! Para realizar o carregamento e captação do clique no tabuleiro iremos usar os seguintes comandos:

```
1 janela.informacoes_do_mouse()  
2 jogo_da_velha.evento_de_clique(janela)
```

Neste momento, não iremos explorar a fundo a detecção de cliques. Para se aprofundar nos detalhes sobre clique e eventos, a documentação do Pygame é um guia completo e sempre atualizado.

Agora é a hora de criarmos o tabuleiro do jogo da velha, mas antes disso vamos nos lembrar qual é o formato do tabuleiro do jogo da velha.

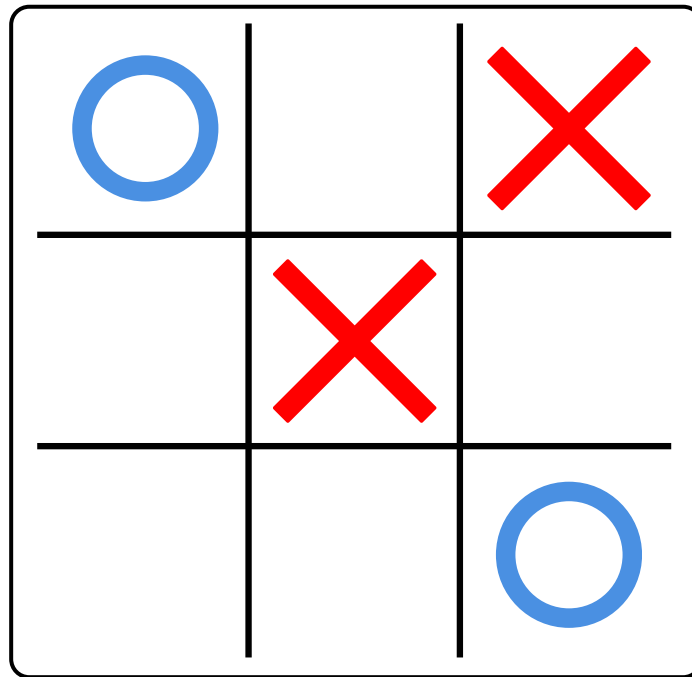


Figura 3 - Jogo da Velha

Quando surgiu o jogo da velha?

Tem registros desde o século XIV a.C., no Egito, mas se popularizou na Inglaterra no século XIX.

Sendo assim, iremos precisar uma matriz de tamanho 3x3, como é possível observar na imagem acima. Para isso, utilizando os conhecimentos obtidos no capítulo 2, e o comando para desenhar o 'x' e 'o' no tabuleiro, sendo assim, o código produzi será o seguinte:

```
1 from JogoDaVelha import JogoDaVelha
2 from Janela import Janela
3
4 # Inicialização de uma janela
5 janela = Janela(
6     resolucao_da_tela=(900, 700),
7     cor_da_janela='branco',
8     titulo_da_janela='Jogo da Velha'
9 )
10
11 # Inicialização do jogo da velha
12 jogo_da_velha = JogoDaVelha()
13
14 while True:
15     # Informações do mouse
16     janela.informacoes_do_mouse()
17
18     # Evento de clique no tabuleiro
19     jogo_da_velha.evento_de_clique(janela)
20
21     # Desenha o tabuleiro
22     matriz = [
23         ['', '', ''],
24         ['', '', ''],
25         ['', '', '']
26     ]
27
28     # Desenha o tabuleiro
29     jogo_da_velha.tabuleiro(janela, matriz)
30
31     # Desenha os X e O
32     jogo_da_velha.desenha_x_e_o(janela, 'laranja', 'azul')
33
34     # Atualiza a janela
35     janela.atualizar()
```

Executando o código acima, o resultado obtido será o seguinte:

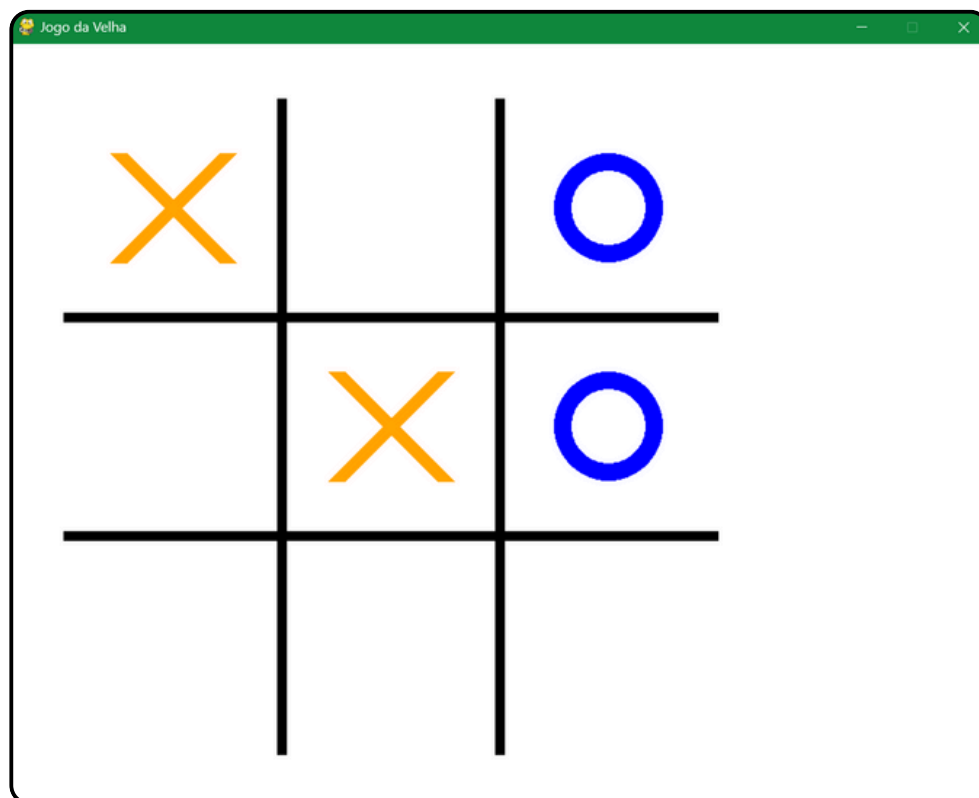


Figura 4 - Execução do Jogo da Velha

O jogo está quase completo! Já conseguimos jogá-lo, e a validação para identificar um vencedor está funcionando. No entanto, ainda precisamos verificar se a partida realmente chegou ao fim, o que será nosso próximo tópico.

VERIFICA O FIM PARTIDA

Uma etapa importante no jogo da velha é verificar se o jogo chegou ao fim, nessa sessão iremos abordar esse tópico, onde criaremos uma função que fará a verificação se jogo chegou ao fim.

Vamos criar a função *verifica_fim_de_jogo*, receberá uma matriz por parâmetro e realizará a verificação de fim de jogo, o resultado produzido por essa função é importante para o fluxo de controle do jogo.

Relembre o que é uma função

É um bloco de código que executa uma tarefa específica, podendo receber parâmetros como entrada, processar dados e retornar um resultado.

A lógica de verificação será implementada iterando a matriz e verificando se cada posição está preenchida. Ao final, será verificada a quantidade de posições ocupadas. Se esse número for maior ou igual a 9, a função retornará True; caso contrário,

retornará False. Para essa verificação, utilizaremos um operador ternário:

Importante

Professor, incentive os alunos a criarem suas próprias funções para realizar a verificação. Dessa forma, eles poderão explorar diferentes abordagens e desenvolver diversas soluções para o problema.

Relembre o que é o operador ternário

É uma maneira simplificada de escrever expressões condicionais em uma única linha. Ele pode substituir estruturas if-else simples.

```
1 def verifica_fim_de_jogo(matriz_atual):
2     campos_marcados = 0
3     for y in range(3):
4         for x in range(3):
5             if matriz_atual[y][x] != '':
6                 campos_marcados += 1
7
8     return True if campos_marcados == 9 else False
```

Após a implementação da função acima, é preciso recuperar o estado atual da matriz do tabuleiro e, em seguida, chamar a função passando essa matriz como argumento:

```
1 # Matriz atual
2 matriz_atual = jogo_da_velha.matriz_do_tabuleiro
3
4 # Verifica se o jogo acabou
5 jogo_da_velha.fim_do_jogo = verifica_fim_de_jogo(matriz_atual)
```


BOTÕES

Vamos incluir os botões necessários para controlar o fluxo do jogo. Para isso, serão criados três botões: um para iniciar uma nova partida, um para reiniciar o jogo e outro para sair.

É importante ressaltar que o botão faz parte do módulo Janela, onde é necessário definir algumas configurações. A primeira é a posição do botão na janela, seguida pelo seu tamanho, em pixels, além da cor e da descrição do botão:

```
1 botao_de_novo_jogo = janela.botao((675, 225), (200, 75), 'verde', 'Novo Jogo')
2 botao_de_reiniciar = janela.botao((675, 325), (200, 75), 'laranja', 'Reiniciar')
3 botao_de_sair = janela.botao((695, 600), (150, 75), 'vermelho', 'Sair')
```

Após a inclusão do código acima em tudo o que produzimos, ao executar o programa, o resultado será o seguinte:

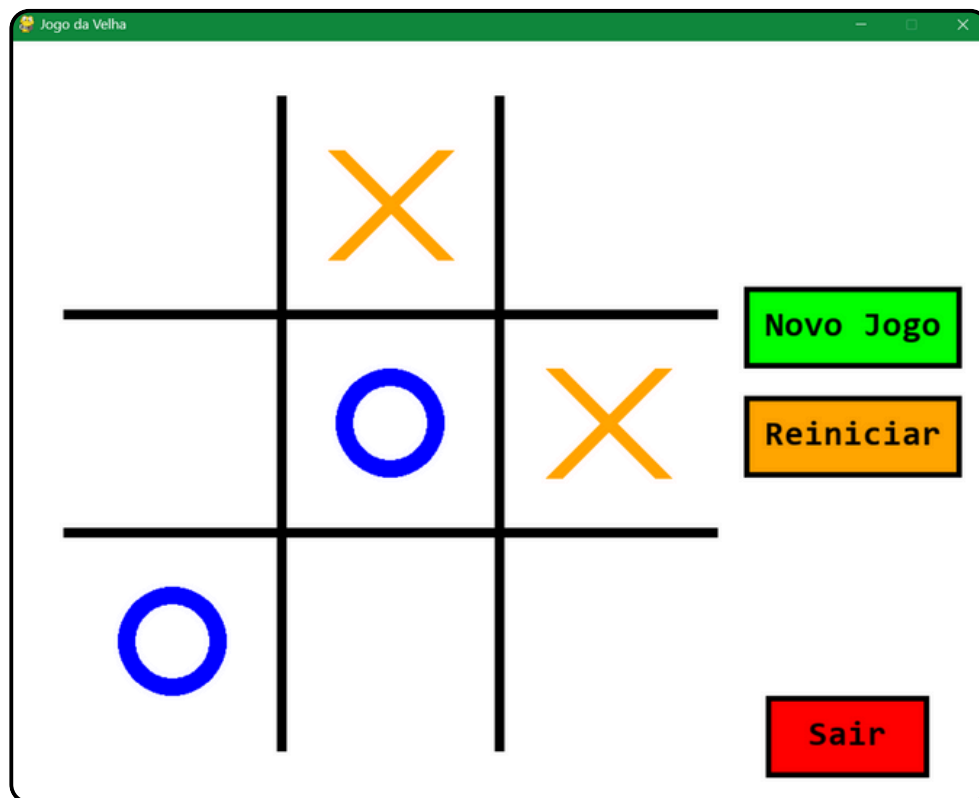


Figura 5 - Execução do Jogo da Velha com botões

Nosso jogo está quase pronto! Já temos o Jogo da Velha funcionando e os botões na tela. O próximo passo é implementar as ações dos botões, e é isso que veremos na próxima seção.

FLUXO DE CONTROLE

Com os botões já na tela, vamos implementar as ações, o que nos permitirá controlar o fluxo do jogo.

Os botões serão identificados pela descrição que foi atribuída a cada um deles. Para isso, utilizaremos condicionais e adicionaremos a ação correspondente à condição. Para o botão 'Sair', executaremos a função `quit` do Python; para a reinicialização, será chamado o método *reiniciar_jogo* da classe *JogoDaVelha*; e, por fim, para a opção de 'Novo Jogo', será executado o método *novo_jogo* da classe *JogoDaVelha*:



```
1 if botao_de_sair == 'Sair':  
2     quit()  
3 elif botao_de_reiniciar == 'Reiniciar':  
4     jogo_da_velha.reiniciar_jogo()  
5 elif botao_de_novo_jogo == 'Novo Jogo':  
6     jogo_da_velha.novo_jogo()
```

Executando o programa novamente, nenhuma mudança visual será observada. No entanto, os botões já estarão funcionando.

PLACAR

Nesta seção, vamos incluir o placar da partida na janela. Para isso, precisaremos invocar o método `placar` da classe **JogoDaVelha**, passando a instância da janela:



```
1 # Placar
2 jogo_da_velha.placar(janela)
```

Executando o programa o seguinte resultado será observado:

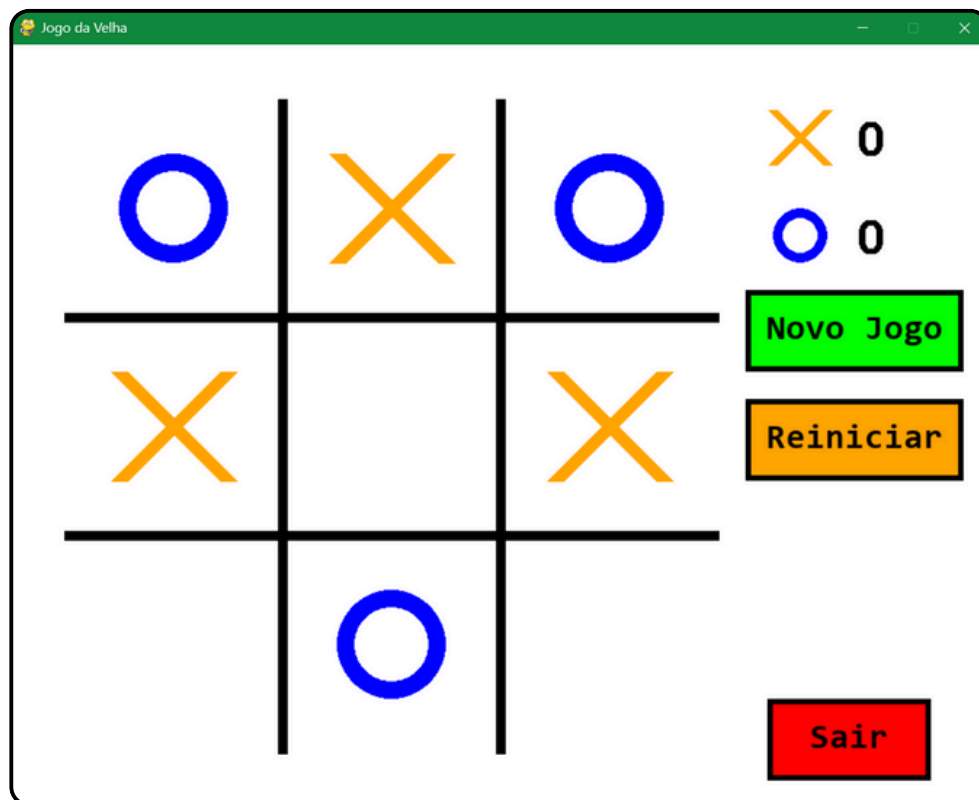


Figura 6 - Execução do Jogo da Velha com placar

Com isso, conseguimos exibir o placar da partida na janela, permitindo que os jogadores acompanhem a pontuação.

CHEGAMOS AO FIM

O jogo está finalizado! Tudo está pronto. Implementamos o tabuleiro com base em nossos conhecimentos de matrizes, criamos os botões e ações para o controle do fluxo e, além disso, inserimos o placar e o contador de vitórias.

PRÓXIMO PASSOS

Se você chegou até aqui, percorreu uma jornada de muito aprendizado, mas não pare por aí! Uma boa forma de continuar é implementando novas funcionalidades ao nosso jogo da velha. Por exemplo, você pode implementar um histórico de partidas, permitindo que os jogadores consultem os resultados anteriores.

ATÉ A PRÓXIMA!

