

Jogo da Velha

Neste exercício você deverá implementar um programa para jogar o jogo da velha. Sua implementação deve ler as jogadas de cada jogador e, caso algum deles ganhe, avisar quem foi o vencedor e interromper a execução. Seu programa deve avisar também caso ocorra um empate. Exemplos de entrada e saída são fornecidos abaixo. Cada entrada consiste de um conjunto de jogadas, sendo cada jogada especificada pelo símbolo do jogador e a posição em que deseja marcar. Siga rigorosamente o formato de entrada e saída, caso contrário seu programa não poderá ser avaliado corretamente pelo sistema. As possíveis saídas que seu programa deve apresentar são:

Jogador O ganhou. Jogador X ganhou. Empate.

Exemplos de entrada e saída:

Entrada 1	Entrada 2
O 2 2 X 3 1 O 3 3 X 1 1 O 2 1 X 2 3 O 1 2 X 3 2 O 1 3	X 2 2 O 3 1 X 3 3 O 3 2 X 1 1
Saída 1	Saída 2
Empate.	Jogador X ganhou.

Seu programa será testado com outras entradas e saídas.