

## 🎮 ROTEIRO DE TRABALHO — PROGRAMA JOGO DA VELHA

Linguagem: C, C++ ou C#

Pontuação total: 10,0 pontos (8,0 pelo trabalho final + 2,0 por entregas parciais)

### ✓ OBJETIVO DO TRABALHO FINAL (8,0 pontos)

Desenvolver um Jogo da Velha jogável no terminal (console), com os seguintes modos e funcionalidades:

#### ✓ Requisitos obrigatórios:

Modo de jogo:

- Jogador vs Jogador
- Jogador vs Computador (fácil e difícil)

Ranking dinâmico (em tempo de execução):

- Contabilizar vitórias/empates dos jogadores enquanto o programa estiver rodando
- Exibir o ranking atualizado no menu ou após cada partida

Interface:

- Jogo totalmente operado por teclado
- Exibição clara do tabuleiro, vez do jogador, resultado da partida

Usabilidade:

- Menu inicial com opções de jogo, nível de dificuldade e exibição de ranking
- Partidas seguidas sem reiniciar o programa

### ✿ ENTREGAS PARCIAIS (2,0 pontos)

Essas entregas auxiliarão na construção progressiva do projeto final.

Entrega	Conteúdo	Valor
1ª entrega (0,5)	Protótipo com menu, tabuleiro exibido e entrada de dados básica	0,5
2ª entrega (0,5)	Jogo funcional entre 2 jogadores	0,5
3ª entrega (0,5)	Modo fácil contra o computador implementado	0,5
4ª entrega (0,5)	Modo difícil + ranking funcional em tempo de execução	0,5

## 📅 CRONOGRAMA SEMANAL

Período do projeto: 04/08 a 22/09

Aulas semanais: 2 por semana (total de 14 aulas)

<b>Semana</b>	<b>Datas</b>	<b>Aulas</b>	<b>Conteúdo previsto</b>
Semana 1	04 e 06/08	2	Introdução ao projeto, formação de duplas/grupos, explicação dos requisitos
Semana 2	11 e 13/08	2	Planejamento da estrutura básica, lógica de menu e visual do tabuleiro
Entrega 1	13/08	2	Protótipo com menu, tabuleiro exibido e entrada de dados básica — (0,5 ponto)
Semana 3	18 e 20/08	2	Implementação da lógica do jogo (movimentos, verificação de jogada)
Entrega 2	20/08	2	Jogo funcional entre 2 jogadores — (0,5 ponto)
Semana 4	25 e 27/08	2	Implementação do modo contra computador (nível fácil)
Entrega 3	27/08	2	Modo fácil contra o computador implementado — (0,5 ponto)
Semana 5	01 e 03/09	2	Implementação do modo difícil
Semana 6	08 e 10/09	2	Implementação do ranking (em tempo real) e revisão dos requisitos
Entrega 4	10/09	2	Modo difícil + ranking funcional em tempo de execução — (0,5 ponto)
Semana 7	15 e 17/09	2	Testes, correções e preparação para apresentação final
Semana 8	22/09	2	Apresentações finais e avaliação do trabalho completo

### ▣ CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO (8,0 PONTOS DO TRABALHO FINAL)

Critério	Nota
Funcionalidade completa (todos os modos)	2,0
Modo contra computador (fácil e difícil)	2,0
Ranking dinâmico	1,0
Organização do código e lógica (uso de funções, etc.)	1,0
Clareza da interface (console amigável e intuitivo)	1,0
Apresentação oral e domínio do código	1,0

Trabalhos parciais (entregas progressivas): 4 entregas × 0,5 ponto = 2,0 pontos



Sugestões para apresentação (última aula)

Cada grupo deverá:

- Executar o programa e demonstrar os modos de jogo
- Mostrar a atualização do ranking durante a execução
- Explicar a lógica da IA e decisões de implementação
- Comentar sobre a divisão de tarefas entre os membros



IDEIAS DE DIFERENCIAL (opcional)

Estes itens não são obrigatórios, mas podem agregar pontos na apresentação:

- Sons com Beep() ou similar
- Animações com atraso (ex: Sleep())
- Interface com cores (via ANSI ou Console.ForegroundColor no C#)

