

Disciplina: Algoritmos e Programação  
Professor: Dr. Fábio Gomes

Teresina, 15/05/2012  
Entrega: 07/06/2012  
Valor: 2 (dois) pontos

### Exercícios

Escreva um programa utilizando a linguagem de programação C que implemente:

1. o jogo GENIUS ( <http://www.zezao.com/jogos-online/jogo-gratis-Genius-25.html>)



2. o Jogo da Velha obedecendo às seguintes regras:
  - O jogador joga contra o computador ou contra outro jogador;
  - O computador nunca pode perder;
  - Deve ser possível que o jogador escolha "O" ou "X" para jogar;
  - Deve ser possível que o jogador escolha se quer começar o jogo ou deixar o computador começar.

Exemplo de interação com o usuário:

Bem vindo ao Jogo da Velha

#### MENU PRINCIPAL

1. Jogar contra o computador
  2. Jogar contra outro jogador
  3. Sair
- Opcao: 1

Você deseja jogar com O ou X ? X

#### MENU JOGO

1. Computador começa o jogo
  2. Você começa o jogo
  3. Retornar para o menu principal
- Opcao:

Obs.: Os programas serão apresentados em sala de aula.

#### Possíveis resultados:

##### CONTRA O COMPUTADOR:

Desculpe, mas você perdeu!  
Opa, empatamos!

##### CONTRA OUTRO JOGADOR

O jogador 1 foi o vencedor  
Empate

Obs.: Em ambos os casos acima, deve-se perguntar:

Deseja jogar novamente (S/N) ?