Instituto Federal do Piauí - IFPI

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina: Estruturas de Dados I Professor: Dr. Fábio Gomes Teresina, 21/12/2020 Entrega: 06/01/2021 Valor: 3,0 (dois) pontos

Enviar pelo Google Classroom

Exercício 07

Escreva um programa em C que:

1. Implemente o jogo GENIUS (https://www.jogos360.com.br/echo_simon.html)



- 2. Implemente o Jogo da Velha obedecendo às seguintes regras:
 - O jogađor joga contra o computador ou contra outro jogađor;
 - 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:

Possíveis resultados:

CONTRA O COMPUTADOR:

Desculpe, mas você perdeu! Opa, empatamos!

CONTRA OUTRO JOGADOR

O jogađor 1 foi o vencedor Empate

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

Deseja jogar novamente (S/N) ?