

# Jogo da Velha

O Jogo da Velha é um tradicional jogo de tabuleiro que é jogado por dois jogadores. O primeiro é representado por um círculo **O** e a segunda representada por um xis **X**. O tabuleiro é sempre uma matriz 3x3. As regras são bem simples: alternadamente, os jogadores escolhem e marcam posições do tabuleiro. Ganha aquele que primeiro conquistar uma linha inteira, uma coluna inteira ou, ainda, uma das diagonais.

Escreva a função `jogo_da_velha(tabuleiro)` que deve verificar se houve vencedor de um jogo da velha e quem foi o vencedor. A função recebe uma matriz 3x3 que representa um tabuleiro e uma distribuição válida do jogo jogado pelos jogadores. Os jogadores utilizam os símbolos **X** e **O**. Quando há um espaço vazio no tabuleiro ele é representado pelo caractere **-**. O retorno da função deve ser uma string: `X ganhou`, se houver uma sequencia de 3 **X**s em alguma linha, coluna ou diagonal. De forma análoga, deve ser `O ganhou`, se houver uma sequencia de 3 **O**s. E, por fim, o retorno da função deve ser `Ninguem ganhou`, se não houver vencedor.

## Exemplo e Asserts

```
jogo1 = [['O', 'O', 'X'],
         ['X', 'O', 'O'],
         ['O', 'O', 'X']]
assert jogo_da_velha(jogo1) == 'O ganhou'

jogo2 = [['O', 'X', 'X'],
         ['X', 'X', 'O'],
         ['O', 'O', 'X']]
assert jogo_da_velha(jogo2) == 'Ninguem ganhou'
```

Última atualização por daltonserey, 10 meses atrás

Para enviar sua resposta:

1. faça o *checkout* da atividade com o comando `tst checkout 5223843809460224`;
2. faça a atividade, criando sua resposta em um arquivo no diretório do *checkout*;

Relendo atividades...

