

TUTORIA 23/11/2021

Exercício 1:

Dado um tabuleiro de xadrez, um cavalo e um rei, verifique qual o movimento o cavalo deve fazer para colocar o rei em xeque.

Entrada:

Posição inicial do cavalo e rei.

D2 F6

Saída:

E4

Entrada:

A1 E1

Saída:

C2

Exercício 2:

Crie um jogo da velha. Ele deve ter opção de jogar contra a máquina, ou contra outro jogador. A máquina pode fazer uma jogada aleatória ou, se desejar, analisar o jogo e efetuar uma jogada. Seu programa deve informar quando o jogo terminar e o vencedor (ou velha, no caso de empate).

Valide as entradas!!!

Execução:

- 1) Contra a maquina
- 2) Contra outra pessoa

Opção de jogo: 1

- - -
- - -
- - -

Movimento: 2 2

- - o

- x -
- - -

Movimento: 1 1

x - o
- x o
- - -

Movimento: 3 3

x - o
- x o
- - x

Parabens, voce venceu!

Deseja jogar novamente? (1 sim, 0 nao): 0