

Introdução à Python - Projeto 03

Professora: Mariana Geny

Jogo da Velha

O Jogo da Velha se dá num tabuleiro com 9 posições, 3 linhas e 3 colunas.

2 jogadores, rivais entre si, revezam as jogadas.

O primeiro jogador utilizará o símbolo 'x' para marcar seus movimentos.

O segundo jogador utilizará o símbolo 'o'.

Aquele que formar uma sequência horizontal, vertical ou diagonal de 3 marcadores vence a partida.

Exigências do projeto

Seu programa deve:

- Desenhar o tabuleiro na tela (crie uma função para esse fim)
- Pedir ao jogador da vez para indicar qual a posição da sua jogada
- Trocar de jogador (entre jogador 1 e 2) ao final de cada jogada bem sucedida
- Indicar na tela qual o jogador vencedor da partida

In []: