

Universidade Municipal de São Caetano do Sul - USCS
Ciência da Computação - Algoritmos e Estrutura de Dados I
Professor Fábio Ferreira de Assis
Projeto Jogo da Velha

Desenvolvido por:
Giovanna Lopes Torres, RA 809599
Pedro Nicolas Costa, RA 8162067

O presente projeto foi desenvolvido para a disciplina de Algoritmos e Estrutura de Dados I, com o objetivo de utilizar os conceitos de lógica de programação, estrutura de dados, declaração de variáveis, análises “se...então...”, laços de repetição e matrizes para a elaboração do clássico “Jogo da Velha”, utilizando para isso a linguagem de programação C, estudada ao longo do semestre.

Para o desenvolvimento do mesmo, o grupo iniciou buscas de referências de construção deste jogo por meio da programação. Entretanto, ao analisar o conteúdo disponível na internet, o grupo percebeu que alguns elementos deveriam ser desenvolvidos e implementados no jogo, sendo estes:

- Solicitar no início do jogo o nome dos jogadores, para ao decorrer da partida se referir a eles pelo nome;
- Utilização do teclado numérico para a escolha das posições no tabuleiro do jogo, ao invés de solicitar aos jogadores coordenadas de linha e coluna do tabuleiro;
- Implementação de verificação de casos de empate entre os jogadores;

Dessa forma, foi possível concluir o desenvolvimento do projeto com excelência, já que o mesmo possui os três tópicos desenvolvidos pelos alunos e não se encontram em materiais disponíveis na internet. Logo, o grupo compreende a importância da prática de exercícios de programação para melhor aprendizado da lógica, sendo um fator de extrema importância para o desenvolvimento de um ótimo profissional da área de Ciência da Computação.

DEMONSTRATIVO DO PROJETO

<https://youtu.be/6Uk4hRgts08>

CÓDIGO DO PROJETO

<https://github.com/GiovannaLanzi/Algoritmos-e-Estrutura-de-Dados-1/blob/main/jogo%20da%20velha/JogoDaVelha.c>

REFERÊNCIA

<https://youtu.be/WPVrj4CyCvM>