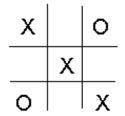
## PROJETO INDIVIDUAL ENTREGA NO MOODLE ATÉ O DIA 10/09/2018

O jogo da velha é composto por 2 jogadores, no caso, um dos jogadores será o computador (ou melhor o seu programa).

Para a realização deste jogo, é necessário criar uma matriz 3x3, onde cada posição pode armazenar um sinal, no caso, os caracteres "O" ou "X".



Vence o jogo aquele que conseguir fechar com o mesmo sinal na diagonal principal, ou na diagonal secundária, ou na linha, ou na coluna.

## Observações:

- 1) Devem existir FUNÇÕES separadas para verificar se houve ganhador na vertical, na horizontal, e nas diagonais (principal e secundária).
- 2) A maioria das FUNÇÕES devem ser através de passagem de parâmetros
- 3) O computador deverá ser o sinal "O", e o usuário deverá ser o sinal "X"
- 4) Deverá ter uma pergunta inicial para saber quem irá começar o jogo, se o computador ou o usuário.
- 5) Fazer uma FUNÇÃO para verificar se houve empate (preenchimento de todos os campos)
- 6) Informar, no final, a situação do jogo (quem ganhou, SE o computador; ou se houve empate).
- 7) Permitir que o usuário jogue novamente.

OBS: o computador NÃO poderá perder o jogo.

A função **rand** (abreviatura de *random*), definida na biblioteca **stdlib** é usada para gerar números aleatórios. Cada chamada da função produz um número aleatório no intervalo fechado 0..RAND MAX (constante).