

Aula 26: Jogo da velha simples

Termine o código abaixo, implementando as funções instanciadas.

```
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>

char matrix[3][3];           //a matriz do jogo

char check( );               // Verifica se há um vencedor
void init_matrix( );         //cria matriz inicial, com posições vazias
void get_player_move( );     //função para pegar a jogada do competidor
void get_computer_move( );  //função que realiza a jogada do computador
void disp_matrix( );         // função para exibir a matriz a cada jogada

int main( ){
    char done;

    printf("Este é o jogo da velha. \n");
    printf("Você estará jogando contra o computador!\n");
    done=' ';
    init_matrix( );
    do{
        disp_matrix( );
        get_player_move( );
        done = check( ); /* Verifica se há vencedor */
        if(done!=' ') break; /* Vencedor */
        get_computer_move();
        done = check(); /* Verifica se há vencedor */
    } while(done==' ');
    if (done=='X') printf("Você ganhou!\n");
    else printf("Eu ganhei!!!!\n");
    disp_matrix(); /* Mostra as posições finais */
}
```