

# Trabalho Prático

Prof.: Carlos Camarão

26 de Abril de 2017

Implementar o jogo Nim, especificado a seguir, permitindo ao usuário escolher entre jogar contra o computador ou jogar contra outro usuário. No segundo caso, o computador deve apenas mostrar o estado atual do jogo, solicitar a cada um dos dois usuários que especifique a jogada, mudando de usuário a cada jogada, e mostrar o jogo atualizado depois de cada jogada. No primeiro caso, o computador deve perguntar se o usuário quer começar ou não, ou se deseja que seja escolhido (pseudo-)aleatoriamente quem começa.

O jogo deve ter como parâmetro de entrada o número de linhas inicial do jogo: a  $i$ -ésima linha contém  $2 \times i - 1$  palitos (ou quaisquer outros “símbolos”) (ou seja, a primeira linha contém inicialmente 1 palito, a segunda contém 3 e assim por diante). Cada jogador joga alternadamente, retirando qualquer número contíguo de palitos de qualquer linha (mas de uma única linha). O jogador que retirar o último palito perde.