

Pensando na sua evolução, eu tenho um desafio para você resolver! Neste desafio você poderá utilizar tudo que aprendeu até agora. Inclusive a matriz que você aprendeu neste capítulo!

Quero ver se você aprendeu mesmo!

O desafio é o seguinte:

Você deverá construir um jogo da velha.

Simples assim.

Não precisa ser um jogo muito elaborado. Vamos ver alguns requisitos.

1. As jogadas do jogo da velha deverão ser armazenadas numa matriz (3x3) de caractere, chamada "tabuleiro", cada posição desta matriz armazenará um dos valores: " ", "_", "X" ou "O", onde " " e "_" são posições *vazias* e "X" e "O" são *jogadas*. Abaixo uma representação gráfica desta matriz.

	1	2	3
1	___	___	___
2	___	___	___
3			

2. A cada jogada o programa deverá mostrar na tela a situação atual do "tabuleiro". Por exemplo:

	1	2	3
1	___	___	___
2	___	_X_	___
3	O		O

3. Terão dois jogadores no jogo. O programa deve solicitar o nome dos dois jogadores antes de começar o jogo.