

Solução do exercício do capítulo 9

Algoritmo do jogo da velha

No capítulo 9 te desafiei a fazer um algoritmo do jogo da velha.

Não é um algoritmo facinho, mas já estamos chegando ao final deste e-book e sei que você tem capacidade de criar este algoritmo sozinho.

Mas você tinha que quebrar a cabeça um pouquinho. Neste exercício, que passei como um desafio para você, é necessário utilizar várias estruturas, operadores, variáveis, etc. Tudo que já aprendemos nas lições anteriores.

Então vamos ao meu algoritmo do jogo da velha, mas antes vamos lembrar as regras:

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". 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: