

```
        leia(colunaJogada)
        //Valida se o usuário digitou um valor válido
        se ((colunaJogada < 1) ou (colunaJogada > 3)) entao
            escreval("A coluna deve ser entre 1 e 3")
        fimse
        ate ((colunaJogada >= 1) e (colunaJogada <= 3))

        //Valida se a posição jogada á está preenchida
        se (tabuleiro[linhaJogada,colunaJogada] <> "_") e
(tabuleiro[linhaJogada,colunaJogada] <> " ") entao
            escreval("A posição ", linhaJogada, ", ", colunaJogada, " já está
preenchida.")
        fimse
        ate (tabuleiro[linhaJogada,colunaJogada] = "_") ou
(tabuleiro[linhaJogada,colunaJogada] = " ")

        se jogadorAtual = nomeJogador1 entao
            tabuleiro[linhaJogada,colunaJogada] := "X"
            jogadorAtual := nomeJogador2
        senao
            tabuleiro[linhaJogada,colunaJogada] := "O"
            jogadorAtual := nomeJogador1
        fimse

        //Valida se alguém ganhou o jogo
        para j de 1 ate 3 faca
            //Verifica as colunas
            //_X_|_O_|_X_
            //_X_|_O_|_X_
            //_X_|_O_|_X_
            se ((tabuleiro[1,j] = "X") ou (tabuleiro[1,j] = "O")) e (tabuleiro[1,j] =
tabuleiro[2,j]) e (tabuleiro[2,j] = tabuleiro[3,j]) entao
                vencedor := tabuleiro[1,j]
            fimse
        fimpara
        para i de 1 ate 3 faca
            //Verifica as linhas
            //_X_|_X_|_X_
```