Ebook Lógica de Programação para Iniciantes

- 4. A cada jogada o programa deverá perguntar separadamente as posições horizontal e vertical da jogada, nesta ordem.
- 5. Quando um jogador vencer o programa deve apresentar imediatamente o vencedor e a situação do "tabuleiro".

Este exercício não é simples, mas com um pouquinho de esforço e persistência tenho certeza que você consegue fazer esse jogo.