

```
fimpara
    tabuleiro[3,j] := " "
fimpara

escreva("Informe o nome do(a) primeiro(a) jogador(a): ")
leia(nomeJogador1)
escreva("Informe o nome do(a) segundo(a) jogador(a): ")
leia(nomeJogador2)

escreval("Vamos começar o jogo.")

jogadorAtual := nomeJogador1
vencedor := ""

repita
    //Apresenta a situação atual do tabuleiro
    escreval("Neste momento o tabuleiro está assim:")
    escreval("  1   2   3")
    escreval("1 _", tabuleiro[1,1], "_|_", tabuleiro[1,2], "_|_", tabuleiro[1,3],
" _")
    escreval("2 _", tabuleiro[2,1], "_|_", tabuleiro[2,2], "_|_", tabuleiro[2,3],
" _")
    escreval("3  ", tabuleiro[3,1], " | ", tabuleiro[3,2], " | ", tabuleiro[3,3], "
")

    escreval("É a vez do(a) jogador(a): ", jogadorAtual)

repita
    repita
        escreva("Informe o número da linha da sua jogada: ")
        leia(linhaJogada)
        //Valida se o usuário digitou um valor válido
        se (linhaJogada < 1) ou (linhaJogada > 3) entao
            escreval("A linha deve ser entre 1 e 3")
        fimse
    ate (linhaJogada >= 1) e (linhaJogada <= 3)
    repita
        escreva("Informe o número da coluna da sua jogada: ")
```