

```
//_o_|_o_|_o_
// x | x | x
    se ((tabuleiro[i,1] = "X") ou (tabuleiro[i,1] = "O")) e (tabuleiro[i,1] =
tabuleiro[i,2]) e (tabuleiro[i,2] = tabuleiro[i,3]) entao
        vencedor := tabuleiro[i,1]
    fimse
fimpara

//Verifica as diagonais
//_X_|__|_X_
//__|_X_|__
// x |   | x
    se (((tabuleiro[2,2] = "X") ou (tabuleiro[2,2] = "O")) e ((tabuleiro[1,1] =
tabuleiro[2,2]) e (tabuleiro[2,2] = tabuleiro[3,3])) ou ((tabuleiro[3,1] =
tabuleiro[2,2]) e (tabuleiro[2,2] = tabuleiro[1,3]))) entao
        vencedor := tabuleiro[2,2]
    fimse

//Verifica se deu velha
    se ((vencedor <> "") e (tabuleiro[1,1] <> "_") e (tabuleiro[1,2] <> "_") e
(tabuleiro[1,3] <> "_") e (tabuleiro[2,1] <> "_") e (tabuleiro[2,2] <> "_") e
(tabuleiro[2,3] <> "_") e (tabuleiro[3,1] <> " ") e (tabuleiro[3,2] <> " ") e
(tabuleiro[3,3] <> " ")) entao
        vencedor := "V"
    fimse

ate vencedor <> ""

//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], " ")

se vencedor = "X" entao
    escreva("O vencedor do jogo foi: ", nomeJogador1)
```