

```
  1   2   3
1  ___|___|___
2  ___|_X_|___
3  0 |   | 0
```

3 - Terão dois jogadores no jogo. O programa deve solicitar o nome dos dois jogadores antes de começar o jogo. A cada jogada o programa deverá perguntar separadamente as posições horizontal e vertical da jogada, nesta ordem.

4 - Quando um jogador vencer o jogo, o programa deve apresentar imediatamente o vencedor e a situação do "tabuleiro".

Abaixo você encontra o meu algoritmo do jogo, você pode copiar e colocar o algoritmo no VisuAlg.

Para baixar o Visualg Acesse:

<https://dicasdeprogramacao.com.br/download-visualg/>

Veja o algoritmo, entenda, [execute-o](#), observe porque usei cada estrutura PARA-FAÇA, REPIRA-ATÉ, SE-ENTÃO-SENÃO, cada variável, operadores lógicos (E e OU) etc.

```
algoritmo "JogoDaVelha"
var
    tabuleiro: vetor[1..3,1..3] de caractere
    nomeJogador1, nomeJogador2, jogadorAtual, vencedor : caractere
    linhaJogada, colunaJogada, i, j : inteiro
inicio
    escreval("###Jogo da velha###")

    //Inicialização do tabuleiro com "_" nas linhas 1 e 2 e " " na terceira linha
    //i é a linha e j é a coluna.
    para j de 1 ate 3 faca
        para i de 1 ate 2 faca
            tabuleiro[i,j] := "_"
```