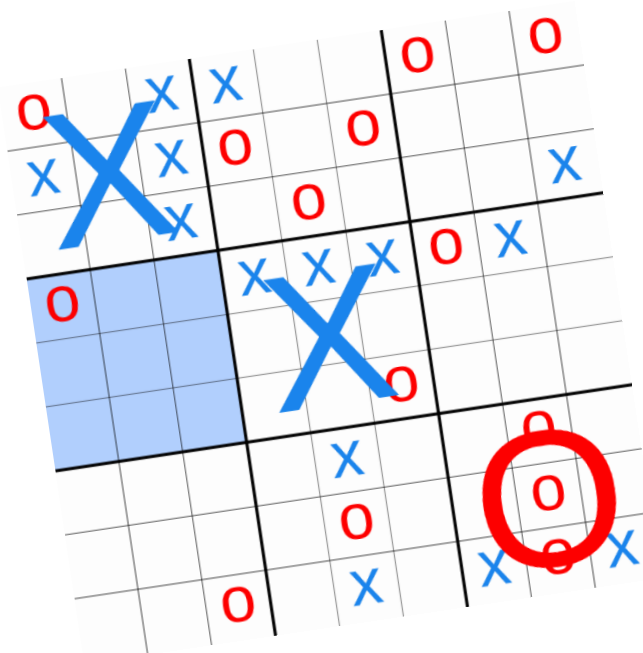
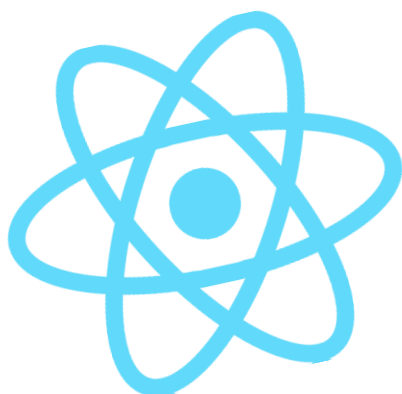


Relatório

Linguagens Script

Trabalho Prático em React – “Ultimate Tic-Tac-Toe”



Trabalho Realizado por:

Vítor Couceiro - a2022136345@isec.pt

Rui Barreira - a2022137148@isec.pt

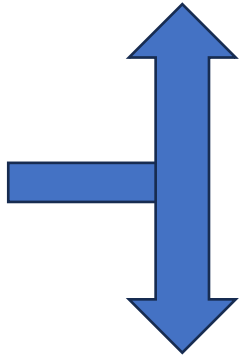
Guilherme Proença - a2022136685@isec.pt

Diagrama de componentes

MenuSinglePlay



Menu



MenuMultiPlayer



Master-BoardSingle



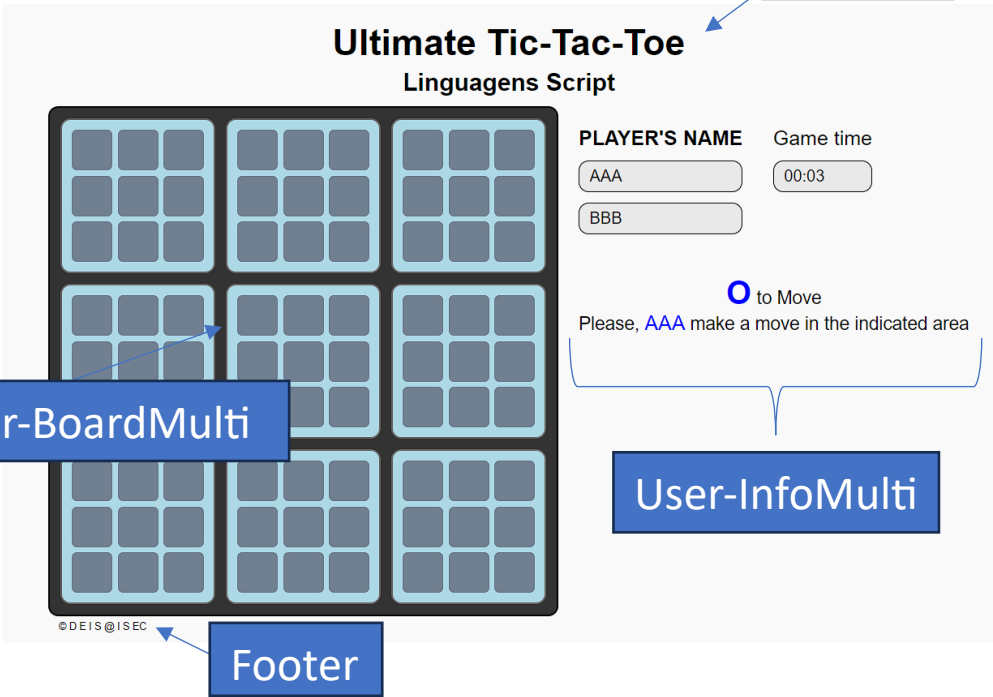
Header

Footer

User-InfoSingle

Header

Master-BoardMulti



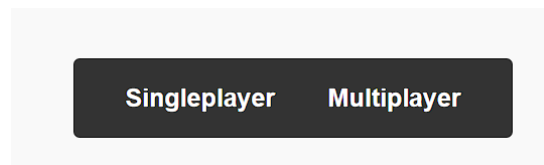
Footer

User-InfoMulti

Componentes

Nós optamos por dividir este trabalho em vários componentes, a fim de facilitar a leitura e interpretação do código, além de simplificar a atribuição de tarefas individuais a cada membro do grupo. Essa abordagem nos permitiu ter uma visão clara de quais partes do código cada um deveria desenvolver.

Ao abrir o trabalho, será apresentado um menu que oferece a opção de jogar singleplayer ou multiplayer:



Ao selecionar a opção Singleplayer, será lhe solicitado o seu nome. Já na opção Multiplayer, serão solicitados os nomes dos dois jogadores:

SINGLEPLAYER

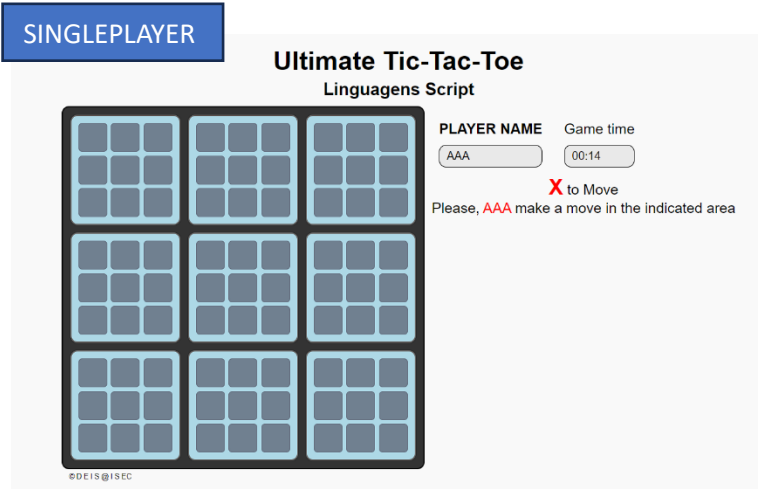
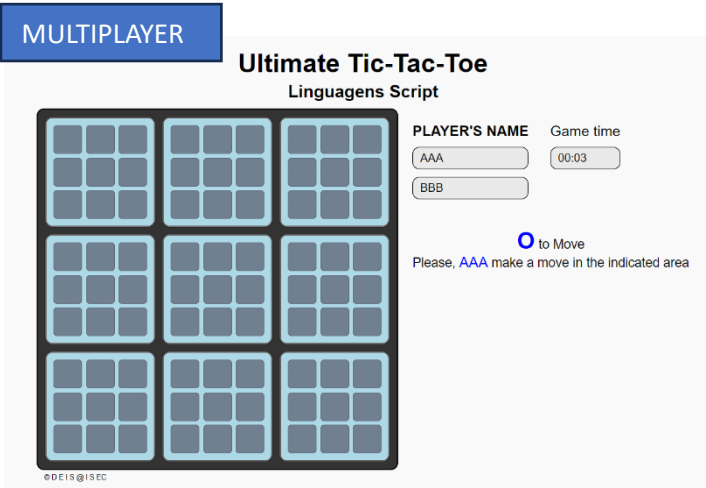
A dark gray rectangular form with rounded corners. At the top, the word "PLAYER" is written in white. Below it, there is a white input field with the placeholder text "Type your name" and a green button labeled "Start Game" to its right.

MULTIPLAYER

A dark gray rectangular form with rounded corners. It contains two sections: "PLAYER 1" with a white input field labeled "Write the name of player 1", and "PLAYER 2" with a white input field labeled "Write the name of player 2". At the bottom, there is a green button labeled "Start Game".

Ao clicar em "Start Game" no modo Singleplayer, um tabuleiro específico para esse modo de jogo será aberto. Da mesma forma, ao seleccionar o modo Multiplayer, outro tabuleiro será exibido para esse modo. Esta abordagem de criar dois tabuleiros separados serviu para facilitar a organização e o desenvolvimento do trabalho.

Cada tabuleiro terá as respectivas funcionalidades e regras do modo de jogo escolhido:



Conclusão

Em resumo, avaliamos o trabalho como satisfatório em sua totalidade, embora reconheçamos que ainda há espaço para melhorias. Enfrentamos desafios significativos na fase final do projeto, especialmente ao implementar os alertas para identificar quando um jogador ganha, perde ou quando ocorre um empate no jogo.

Bibliografia

→ Aulas Práticas (LS)

→ Inforestudante