

ENSINO MÉDIO INTEGRADO - INFORMÁTICA

Disciplina de Linguagem de Programação

Prática 07: Laço de repetição - *while()*

Gil Eduardo de Andrade

JOGO DA VELHA

1. Utilizando os conhecimentos em linguagem C vistos até o momento, codifique um jogo da velha contendo as seguintes regras:
 - A. O tabuleiro do jogo é composto por nove posições (nove jogadas possíveis) dispostas entre linhas e colunas;
 - B. Cada jogador possui uma marcação, geralmente um círculo “O” e um xis “X”;
 - C. Os jogadores jogam alternadamente, um de cada vez, escolhendo uma das nove posições existentes, desde que ainda esteja vazia.
 - D. O objetivo é conseguir três marcações (“O” ou “X”) em linha, seja ela, horizontal, vertical ou diagonal;
 - E. Quando um jogador conquista o objetivo, o jogo termina e ele é indicado como vencedor;

O link a seguir disponibiliza a codificação relativa ao layout do jogo, o aluno deve utilizar esse mesmo padrão, como apresentado nas imagens a seguir:

https://github.com/SisNAPNE/aulas-lp/blob/master/07%20-%20Jogo%20da%20Velha%20-%20while/layout_jogo_velha.c

Abaixo são apresentadas algumas capturas de tela do jogo da velha desenvolvido pelo professor. As capturas possuem o intuito de orientar os alunos e esclarecer possíveis dúvidas relativas à implementação do trabalho:

```
Terminal - g1l3du4rd0@g1
Arquivo  Editar  Ver  Terminal  Abas  Ajuda

JOGO DA VELHA

  A B C
  D E F
  G H I

  *
 *
*
 *
  *

Jogador 01-> [●]   Jogador 02-> [○]
Jogador 01: e
```

```
Terminal - g1l3du4rd0@g1
Arquivo  Editar  Ver  Terminal  Abas  Ajuda

JOGO DA VELHA

  A B C
  D E F
  G H I

  *
 *
*
 ●
 *
  *

Jogador 01-> [●]   Jogador 02-> [○]
Jogador 02:
```

```
Terminal - g1l3du4rd0@g1
Arquivo  Editar  Ver  Terminal  Abas  Ajuda

JOGO DA VELHA

  A B C
  D E F
  G H I

  *
 *
*
 ●
 *
  *

Jogador 01-> [●]   Jogador 02-> [○]
Jogador 02: g
```

```
Terminal - g1l3du4rd0@g1
Arquivo  Editar  Ver  Terminal  Abas  Ajuda

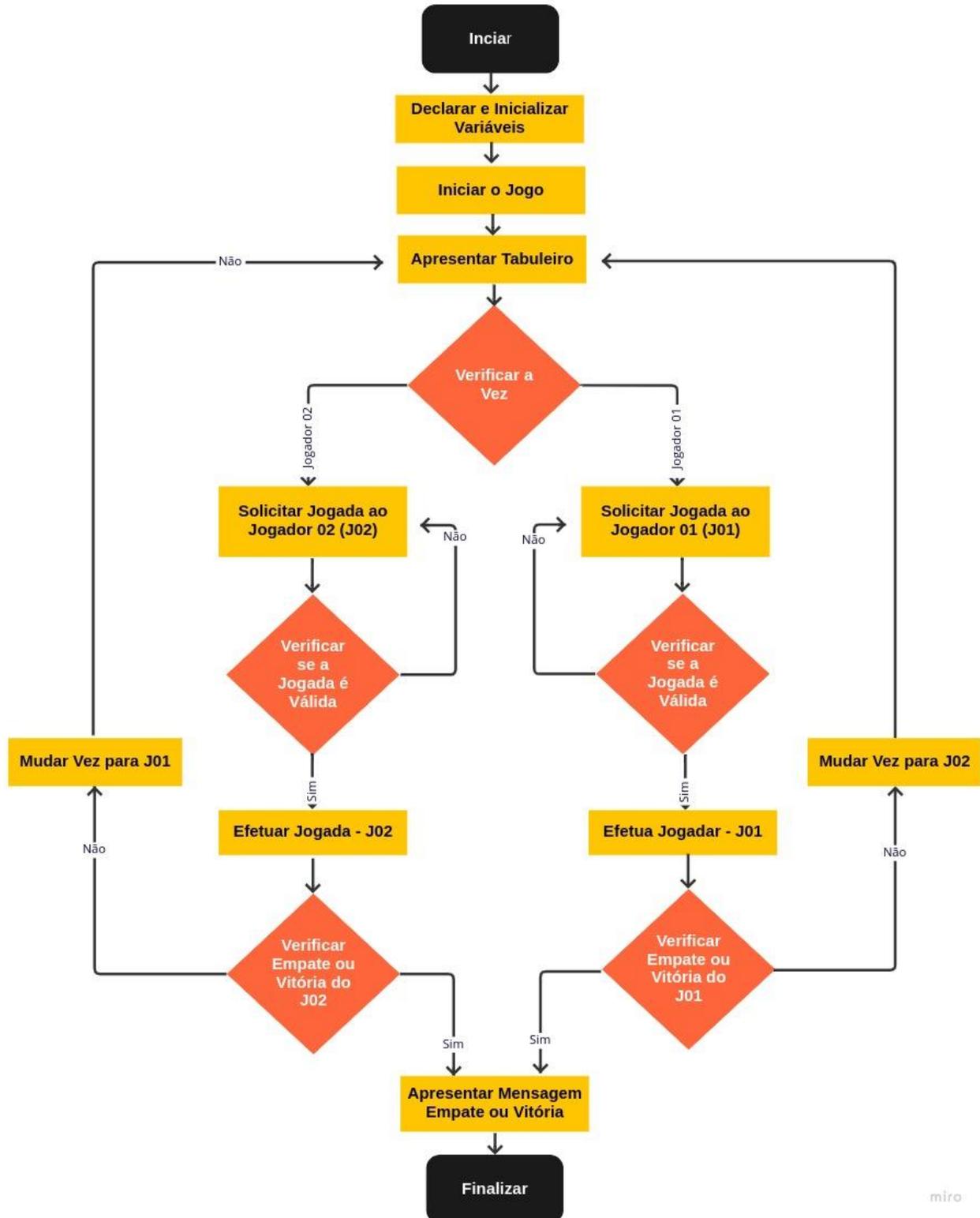
JOGO DA VELHA

  A B C
  D E F
  G H I

  *
 *
*
 ●
 *
 ○

Jogador 01-> [●]   Jogador 02-> [○]
Jogador 01:
```

SEQUÊNCIA DE PASSOS



miro