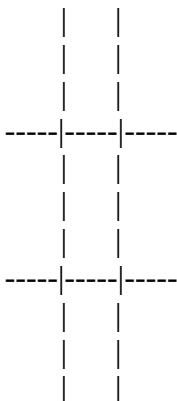


PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES I

TRABALHO 2

Construa um programa que implemente o Jogo da Velha da seguinte forma:

- O programa deve ler o nome dos dois jogadores e usará a primeira letra de cada nome para marcar o tabuleiro ao invés de usar X e O como usualmente. Caso as primeiras letras dos nomes sejam iguais deve utilizar a segunda letra do nome o jogador 2.
- O programa deve permitir um número indeterminado de partidas em dois jogadores e contar quantas partidas foram vencidas por cada um dos jogadores e também quantas deram velha (empate)
- Ao final de cada partida deve mostrar o placar de partidas e perguntar se querem jogar outra partida.
- A cada nova partida deve inverter o jogador que inicia a partida, ou seja se na primeira partida o jogador 1 começou jogando, na segunda partida o jogador 2 deve iniciar e assim seguir alternando. Sempre o jogador 1 começa a primeira partida.
- O tabuleiro deve estar sempre visível durante a partida e atualizado ao final de cada jogada. Uma jogada consiste em o jogador da vez (deve aparecer quem é) informe a linha e a coluna de onde quer jogar, onde linhas e colunas variam de 1 até 3.
- O tabuleiro deve ter o seguinte formato :



- E as letras indicando as jogadas deve aparecer no centro de cada quadrado.
- A tela do jogo deve ser como a figura abaixo.

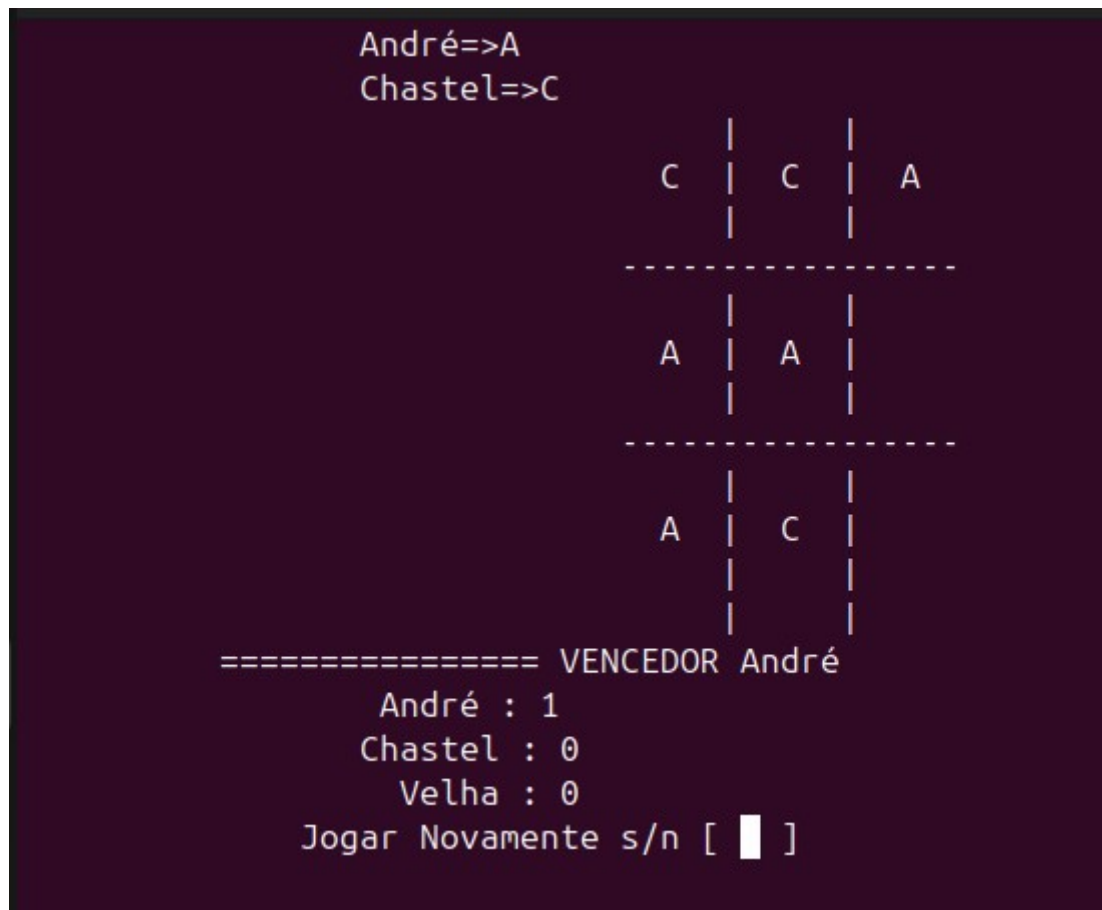
O programa deve ser enviado por e-mail para o endereço chastel@comp.uems.br com o assunto : T2-PCI.

O arquivo contendo o programa deve ser nomeado com T2_ mais seu primeiro nome(minúsculo) e as primeiras letras de seus sobrenomes (maiúsculo) mais a extensão .c, por exemplo:

T2_andreCL.c

A entrega pode ser feita até o dia 21/09/2026 – 23:59 horas.

Obs.: Cada um terá que explicar seu trabalho no dia da correção, caso haja cópias ou uso de IA a nota do trabalho será zerada.



Abaixo seguem as regras do jogo.

O **Jogo da Velha** é um jogo de tabuleiro tradicional e de regras simples para **dois jogadores**, cujo objetivo principal é alinhar **três símbolos iguais** em uma grade de **3x3 casas**. É um dos passatempos mais populares do mundo devido à sua facilidade de aprendizado e rapidez nas partidas.

Abaixo estão a descrição detalhada e as regras oficiais do jogo:

Componentes e Preparação

- **Tabuleiro:** Uma grade composta por duas linhas horizontais que cruzam duas linhas verticais, formando **9 espaços vazios**.
- **Símbolos:** Um jogador utiliza o "**X**" (**xis**) e o outro utiliza o "**O**" (**círculo**).
- **Início:** Os participantes decidem quem começa a partida (por sorteio ou acordo).



Regras do Jogo

- **Turnos alternados:** Cada jogador faz uma marcação por vez em uma lacuna que esteja completamente vazia.
- **Sem substituições:** Não é permitido marcar em um espaço que já foi ocupado pelo adversário.
- **Condição de vitória:** Ganha o jogador que conseguir formar primeiro uma linha reta com **três de seus símbolos**. Essa linha pode ser na **horizontal**, na **vertical** ou na **diagonal**.
- **Empate ("Deu Velha"):** Se todos os 9 espaços forem preenchidos e nenhum jogador venceu.