

SME0230 - Introdução à Programação de Computadores

Primeiro semestre de 2010

Professora: Marina Andretta (andretta@icmc.usp.br)

Estagiário PAE: Mayron César de Oliveira Moreira (mayron@icmc.usp.br)

Monitor: Luiz Carlos Lucca (lluca@icmc.usp.br)

Trabalho: Jogo da velha - segunda parte

Data: 03/05/2010.

Data máxima de entrega: 17/06/2010, até às 23h59min. A cada dia de atraso, será descontado 20% da nota recebida.

Grupos: os trabalhos poderão ser feitos em grupos de até 2 pessoas. Deverão ser mantidos os grupos da primeira parte do trabalho.

Forma de entrega: O trabalho deverá ser entregue por e-mail para andretta@icmc.usp.br, com cópia para mayron@icmc.usp.br e lluca@icmc.usp.br. O nome do arquivo deverá ser

IPC-T2-<número usp 1>-<número usp 2>.c,

com <número usp i> o número usp de cada componente do grupo. Apenas um componente do grupo deverá enviar o trabalho.

Enunciado: Jogo da Velha

Nesta parte do trabalho deve-se implementar, em linguagem C, o algoritmo desenvolvido na primeira parte do trabalho. As duas versões do Jogo da Velha deverão ser implementadas: na primeira versão, dois usuários jogarão um contra o outro. Na segunda versão, um usuário jogará contra o computador.

Campeonato

Para os alunos que desejarem, haverá um campeonato entre os alunos e os programas implementados. Cada aluno jogará contra o programa de algum outro aluno participante. Se o programa ganhar ou empatar, tanto

o programa como seu programador permanecerão para a próxima fase do campeonato. Se o programa perder, tanto o programa como o aluno estarão eliminados da competição. Ganha o último aluno/programa que permanecer no campeonato.

Prêmios

A premiação será a seguinte:

- 1º colocado: 1.00 ponto na média;
- 2º colocado: 0.50 ponto na média;
- 3º colocado: 0.25 ponto na média;

Local e data

O campeonato ocorrerá no dia 22 de junho de 2010, das 10h10min às 11h50, no laboratório 5 do CISC (laboratório onde são realizadas as aulas práticas).