

SME0330 - Introdução à Programação de Computadores

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

Estagiário PAE: Luiz Henrique Cherri (luizcherri@gmail.com)

Monitora: Giulia Fragoso Grigoli (giulia.grigoli@usp.br).

Nona aula de laboratório - Funções

Os exercícios dados em laboratório devem ser entregues por e-mail para a professora e monitores. O assunto do e-mail deve ser:

[sme330] - <nome_do_aluno>.

A data limite é dia 30 de maio, até às 23h59min.

Exercício:

Jogo da velha.

Você e seus amigos estão entediados, então vocês decidem implementar um jogo da velha para jogarem uns contra os outros.

Em uma rápida discussão vocês decidem que a implementação será feita utilizando quatro funções respectivamente para:

- Inicialização da matriz;
- Impressão da matriz;
- Inserção de jogada;
- Verificação de vitória.

Foi decidido também que, como você é o programador mais experiente do grupo, deverá efetuar a implementação do jogo.

