

## Programação de Computadores Trabalho do Curso

Faça um programa em Fortran que implemente o Jogo da Velha obedecendo às seguintes regras:

- O jogador joga contra o computador
- O computador nunca pode perder
- Deve ser possível que o jogador escolha “O” ou “X” para jogar
- Deve ser possível que o jogador escolha se quer começar o jogo ou deixar o computador começar

Exemplo de interação com o usuário:

Bem vindo ao jogo da velha.

Você deseja ser O ou X?

X

Selecione uma das opções seguintes:

[C] se você deseja que o computador comece o jogo

[J] se você deseja começar o jogo

[S] se você deseja sair do jogo

J

```
 1 | 2 | 3
---+---+---
 4 | 5 | 6
---+---+---
 7 | 8 | 9
```

Digite a posição em que quer jogar:

4

```
 1 | 2 | 3
---+---+---
 X | O | 6
---+---+---
 7 | 8 | 9
```

Digite a posição em que quer jogar:

1

```
 X | 2 | 3
---+---+---
 X | O | 6
---+---+---
 O | 8 | 9
```

...

Possíveis resultados:

Desculpe, mas você perdeu!

Parabéns, você venceu! (essa NUNCA deve acontecer)

Opa, empatamos!

Deseja jogar novamente? (S/N)