

# Programação de Computadores I

## Trabalho do Curso

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

- O jogador joga contra o computador
- O computador nunca pode perder
- O jogador deve poder escolher “O” ou “X” para jogar
- O jogador deve poder escolher quem começará o jogo
- O jogador deve poder jogar novamente sem ter que reiniciar o programa

Entrega e avaliação:

- Código fonte deve ser entregue ao professor em meio digital, na data estipulada no cronograma
- O grupo deve fazer uma breve apresentação (até 20 minutos) dizendo os desafios enfrentados e as decisões tomadas durante o trabalho
- Será avaliado tanto a corretude quanto a qualidade do código

Exemplo de interação com o usuário:

```
Bem vindo ao jogo da velha!  
Quem deve começar o jogo ([C]omputador/[J]ogador)? J  
Você deseja ser O ou X? X
```

```
 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!  
Deseja jogar novamente ([S]im/[N]ão)?
```

OU

```
Opa, empatamos!  
Deseja jogar novamente ([S]im/[N]ão)?
```