

O Jogo do Galo

Conhece certamente o chamado *Jogo do Galo*, este jogo é jogado num “tabuleiro” de 3 por 3, os dois jogadores jogam alternadamente colocando a sua marca num espaço livre, ganha aquele que primeiro completar uma linha (três marcas seguidas, na horizontal, na vertical, ou na diagonal).

Exemplo de um tabuleiro em que o jogador “X” ganhou:

```
0 | 0 | X
-----
  | 0 | X
-----
0 | X | X
```

1. Escreva um programa, em *SPIM*, que implemente o *Jogo do Galo* para ser jogado por duas pessoas. O programa deve ser capaz de dizer quando é que o jogo acabou, e quem foi o vencedor, ou a ausência de vencedor.
 2. Escreva um relatório, cuja estrutura deve estar de acordo com a estrutura descrita no documento disponível na página da disciplina.
-