

”

E-fólio A | Folha de resolução para E-fólio



UNIDADE CURRICULAR: Introdução à Programação

CÓDIGO: 21173

DOCENTE: José Coelho

A preencher pelo estudante

NOME: José Augusto Oliveira Azevedo

N.º DE ESTUDANTE: 2200655

CURSO: Licenciatura em Engenharia Informática

TRABALHO / RESOLUÇÃO:

Alínea A: Ao implementar a solução desta alínea achei que os valores inseridos deveriam ser validados, ou seja, que caso sejam inseridos valores diferentes de zeros e uns, o programa deveria emitir um aviso e abortar.

Foi efetuado o teste de qualidade sobre o código e não obtive qualquer observação.

Também foram realizados alguns testes sendo o output de acordo com o esperado, ver anexos *Alínea A - Teste de qualidade e Casos de Teste*.

Alínea B: Na implementação desta alínea decidi, conscientemente, usar a representação da alínea anterior no vetor. Ou seja, no vetor os “O” são representados por 0 e os “X” por 1.

Também nesta alínea foi efetuado o teste de qualidade sobre o código e não obtive qualquer observação.

Nos testes efetuados, coloquei o output dos números gerados para confirmar que o output está de acordo com o esperado, X para valores ímpares e O para valores pares, ver anexos *Alínea B - Teste de qualidade e Casos de Teste*.

Alínea C: Na implementação desta alínea a primeira questão que me surgiu foi se as jogadas seriam todas inseridas de uma só vez como uma string de inteiros separados por espaços ou se seriam inseridas individualmente antes de cada jogada por cada jogador.

Efetuei a implementação com a leitura das jogadas num único input separadas por espaços. Os inputs são armazenados num array, correspondendo cada duas posições consecutivas a uma jogada. Ou seja, a posição 0 tem a posição a mover e a posição 1 a quantidade de elementos, depois a 2 tem novamente a posição e a 3 a quantidade de elementos e assim sucessivamente.

Para cada binómio (posição, quantidade de elementos) é verificado se a jogada pretendida é válida ou não. Foi implementada uma função que ajuda nessa validação, verifica a existência de pelo menos um X, representado no vetor pelo valor 1. Estas validações são executadas antes de uma jogada ser refletida no tabuleiro; caso a jogada seja inválida é mostrado qual o jogador que perdeu, caso a jogada seja válida a mesma é refletida no tabuleiro, o tabuleiro é mostrado com o cabeçalho e o programa avança para a jogada seguinte, os próximos dois elementos do array.

Para que o jogo possa ser jogado entre dois humanos alterei a leitura de dados para que a mesma fosse efetuada jogada a jogada.

Mas essa alteração não passou nos testes da plataforma, assim decidi colocar uma flag que comuta a inserção de dados, chamada *insercao_unica* e que se encontra no início do main. ***Colocando o valor da variável inserção_unica a zero os dados da jogada são pedidos antes de cada jogada ficando o programa a suportar um jogo entre humanos.***

Realizei o teste de qualidade sobre o código e obtive a observação de que existem instruções parecidas não seguidas. Corresponde à interação que se efetua no array mas em procedimentos diferentes pelo que não considerei relevante.

Todos os casos de teste efetuados tiveram o output esperado conforme se pode ver nos anexos.

Alínea D: Para realizar a alínea D usei o código da alínea C e criei um procedimento que gera as jogadas de acordo com as regras definidas. Também foi necessário criar um procedimento auxiliar para contar as alternâncias dentro de um segmento do tabuleiro.

Embora o programa passe todos os testes da plataforma quando é submetido fica a vermelho. Inicialmente pensei que seria devido à ausência de validação dos inputs. Foi colocada uma validação à inserção do tamanho do array e do valor de termos a saltar mas mesmo assim fica vermelho.

Nos testes de qualidade surge a mesma indicação da alínea anterior, referindo-se a ciclos em procedimentos diferentes.

Foram efetuados diversos casos de testes que podem ser consultados nos anexos e verifiquei que as jogadas foram efetuadas de acordo com as regras estabelecidas.

Como nota final refiro que o código submetido está limpo sem testes efetuados ao longo da implementação. Por exemplo, criei um programa para fazer a contagem das alternâncias e só depois é que o coloquei como função. Também no desenvolvimento do procedimento que define a regra a seguir na alínea D foi necessário efetuar algum debug até conseguir que o resultado fosse o pretendido.

ANEXOS

Entrada	Saída
0001001000	000X00X000
00010010001100100000	000X00X000XX00X00000

```
5  /* Implementação do procedimento MostraLamberta - imprime o tabuleiro */
6  void MostraLamberta(int arr[], int tamanho)
7  {
8      for (int i = 0; i < tamanho; i++)
9      {
10         if (arr[i] == 0)
11         {
12             printf("%s", "0");
13         }
14     }
15 }
```

Run Pre-check

```
0001001000
000X00X000
```

Alínea A – Caso de Teste

Entrada	Saída
0001001000	000X00X000
00010010001100100000	000X00X000XX00X00000

```
5  /* Implementação do procedimento MostraLamberta - imprime o tabuleiro */
6  void MostraLamberta(int arr[], int tamanho)
7  {
8      for (int i = 0; i < tamanho; i++)
9      {
10         if (arr[i] == 0)
11         {
12             printf("%s", "0");
13         }
14     }
15 }
```

Run Pre-check

```
00010010001100100000
000X00X000XX00X00000
```



Alínea A – Caso de Teste

Entrada	Saída
0001001000	000X00X000
00010010001100100000	000X00X000XX00X00000

```

4
5  /* Implementação do procedimento MostraLamberta - imprime o tabuleiro */
6  void MostraLamberta(int arr[], int tamanho)
7  {
8      for (int i = 0; i < tamanho; i++)
9      {
10         if (arr[i] == 0)
11         {
12             printf("%s", "0");
13         }
14     }
15 }

```

Run  Pre-check 

```

1010101010101111000000
X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0

```



Alínea A – Caso de Teste

Entrada	Saída
0001001000	000X00X000
00010010001100100000	000X00X000XX00X00000

```

4
5  /* Implementação do procedimento MostraLamberta - imprime o tabuleiro */
6  void MostraLamberta(int arr[], int tamanho)
7  {
8      for (int i = 0; i < tamanho; i++)
9      {
10         if (arr[i] == 0)
11         {
12             printf("%s", "0");
13         }
14     }
15 }

```

Run  Pre-check 



```

00000001111010100001101
0000000XXXXX0X0X0000XX0X

```

Alínea A – Caso de Teste




```
96 void EfetuaJogada(int arr[], int casa, int elementos){
97     for (int i = casa - 1; i < casa + elementos - 1; i++)
98     {
99         if (arr[i]== 0){
100             arr[i]=1;
101         } else {
102             arr[i]=0;
103         }
104     }
105 }
106 /*
107 Este é o main a ser usado quando se pretende que a leitura dos dados
108 seja efetuado de uma só vez
109 */
110 void main()
111 {
112     /* Flag que comuta a inserção das jogadas da inserção única para jogada
```

Run  Pre-check 

```
9 0 4 5 2 1 3 4 1 5 3 3 2 2 4 5 2 2
123456789
XX00X0000
Jogada [1]:4 5
123456789
XX0X0XXX0
Jogada [2]:2 1
123456789
X00X0XXX0
Jogada [3]:3 4
```

Alínea C – Caso de Teste 1

```
96 void EfetuaJogada(int arr[], int casa, int elementos){
97     for (int i = casa - 1; i < casa + elementos - 1; i++)
98     {
99         if (arr[i]== 0){
100             arr[i]=1;
101         } else {
102             arr[i]=0;
103         }
104     }
105 }
106 /*
107 Este é o main a ser usado quando se pretende que a leitura dos dados
108 seja efetuado de uma só vez
109 */
110 void main()
111 {
112     /* Flag que comuta a inserção das jogadas da inserção única para a
```

Run  Pre-check 

```
XX0X0XXX0
Jogada [2]:2 1
123456789
X00X0XXX0
Jogada [3]:3 4
123456789
X0X0X0XX0
Jogada [4]:1 5
123456789
0X0X00XX0
```

Alínea C – Caso de Teste 1

```

96 void EfetuaJogada(int arr[], int casa, int elementos){
97     for (int i = casa - 1; i < casa + elementos - 1; i++)
98     {
99         if (arr[i] == 0){
100             arr[i] = 1;
101         } else {
102             arr[i] = 0;
103         }
104     }
105 }
106 /*
107 Este é o main a ser usado quando se pretende que a leitura dos dados
108 seja efetuado de uma só vez
109 */
110 void main()
111 {
112     /* Flag que comuta a inserção das jogadas da inserção única para jogada a

```

Run Pre-check

```

123456789
0X0X00XX0
Jogada [5]:3 3
123456789
0XX0X0XX0
Jogada [6]:2 2
123456789
0000X0XX0
Jogada [7]:4 5
Jogada inválida, perde jogador 1.

```

Alínea C – Caso de Teste 1

```

176
177 } else {
178     printf("Jogada inválida, perde jogador 1.");
179 }
180
181 } else {
182     // Jogada válida
183
184     /* Chamar o procedimento para efetuar a jogada no tabuleiro */
185     EfetuaJogada(tabuleiro, casa, elementos);
186     /* Chamar o procedimento para imprimir o cabeçalho */
187     ImprimeCabeçalho(tamanho);
188     /* Chamar o procedimento para mostrar o tabuleiro */
189     MostraLamberta(tabuleiro, tamanho);
190 }
191 }
192

```

Run Pre-check

Evaluation:

-Summary of tests

```

>+-----+
>| 10 tests run/10 tests passed |
>+-----+

```

Alínea C – Pre-check

```
Administrator: Linha de comandos

C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\FoliaoA>qualidade 2200655c.c
#EQ10: Instruções parecidas não seguidas
64!   for (int i = casa - 1; i < casa + elementos - 1; i++)
76!   for (int i = casa - 1; i < casa + elementos - 1; i++)

C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\FoliaoA>
```

Alínea C - Teste de qualidade

```
Administrator: Linha de comandos

C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\FoliaoA>2200655c.exe
12 3 1 10 5 4 6 2 7 4 1 3 2 10
1
123456789012
0X00000XXXXX
Jogada [1]:1 10
1
123456789012
XXXXXX0000XX
Jogada [2]:5 4
1
123456789012
XXXX000X00XX
Jogada [3]:6 2
Jogada inválida, perde jogador 1.
C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\FoliaoA>
```

Alínea C – Caso de Teste 2

```
Administrator: Linha de comandos

C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\FoliaoA>2200655c.exe
9 0 4 5 2 1 3 4 1 5 3 3 2 2 4 5 2 2
123456789
XX00X0000
Jogada [1]:4 5
123456789
XX0X0XXX0
Jogada [2]:2 1
123456789
X00X0XXX0
Jogada [3]:3 4
123456789
X0X0X0XXX0
Jogada [4]:1 5
123456789
0X0X00XXX0
Jogada [5]:3 3
123456789
0XX0X0XXX0
Jogada [6]:2 2
123456789
0000X0XXX0
Jogada [7]:4 5
Jogada inválida, perde jogador 1.
C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\FoliaoA>
```

Alínea C – Caso de Teste 3

```
C:\Administrator: Linha de comandos

C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\efolioA>2200655c.exe
25 100 7 3 11 6 13 7 1 4 23 3 24 1 4 12 8 1 4 3
      1           2
1234567890123456789012345
XXXXXXXXXX0000XXXX0000XX
Jogada [1]:7 3
      1           2
1234567890123456789012345
XXXXXXXXXX0000XXXX0000XX
Jogada [2]:11 6
      1           2
1234567890123456789012345
XXXXXXXXXX0000XXXX0000XX
Jogada [3]:13 7
      1           2
1234567890123456789012345
XXXXXXXXXX00000000XX000000XX
Jogada [4]:1 4
      1           2
1234567890123456789012345
000X000X00000000X0000000X0
Jogada [5]:23 3
      1           2
1234567890123456789012345
000X000X00000000X0000000X0
Jogada [6]:24 1
      1           2
1234567890123456789012345
000X000X00000000X000000000
Jogada [7]:4 12
      1           2
1234567890123456789012345
0000XXXXXXXXXXXXX0000000000
Jogada [8]:8 1
Jogada inválida, perde jogador 2.
C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\efolioA>
```

Alínea C – Caso de Teste 4

```
C:\Administrator: Linha de comandos

C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\efolioA>2200655c.exe
10 10 3 2 1 6 8 2 4 1 3 3 7 3 3 4 1 2 4 1
1234567890
XXXXXXXXXX0
Jogada [1]:3 2
1234567890
XXXXXXXXXX0
Jogada [2]:1 6
1234567890
00XX00XX0X
Jogada [3]:8 2
1234567890
00XX00XX00
Jogada [4]:4 1
1234567890
00X000XX00
Jogada [5]:3 3
1234567890
000XX0XX00
Jogada [6]:7 3
1234567890
000XX000X0
Jogada [7]:3 4
Jogada inválida, perde jogador 1.
C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\efolioA>
```

Alínea C – Caso de Teste 5

```
C:\Program Files\Microsoft Windows\WinSxS\x-ww709f72-64fe-432b-b7a1-089616f0e450\...
Administrator: Linha de comandos

C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\efolioA>2200655c.exe
15 15 3 2 1 6 8 2 4 1 3 3 7 3 3 4 1 2 4 1 2 1
1
123456789012345
XXOXOXOXOXOXOXOX
Jogada [1]:3 2
1
123456789012345
XXXOXOXOXOXOXOXOX
Jogada [2]:1 6
1
123456789012345
OXXOXOXOXOXOXOXOX
Jogada [3]:8 2
1
123456789012345
OXXOXOXOXOXOXOXOX
Jogada [4]:4 1
1
123456789012345
OXXOXOXOXOXOXOXOX
Jogada [5]:3 3
1
123456789012345
OXXOXOXOXOXOXOXOX
Jogada [6]:7 3
1
123456789012345
OXXOXOXOXOXOXOXOX
Jogada [7]:3 4
1
123456789012345
OXXOXOXOXOXOXOXOX
Jogada [8]:1 2
Jogada inválida, perde jogador 2.
C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\efolioA>
```

Alínea C – Caso de Teste 6

```
21 printf("%s", "0");
22 }
23 else
24 {
25     printf("%s", "X");
26 }
27 }
28 printf("\n");
29 }
30
31 /* Implementação do procedimento ImprimeCabecalho - imprime o cabeçalho do tabuleiro*/
32 void ImprimeCabecalho(int tamanho)
33 {
34     if (tamanho >= 100)
35     {
36         for (int i = 1; i < tamanho + 1; i++)
37         {
38             printf("%s", "0");
39         }
40     }
41     else
42     {
43         printf("%s", "X");
44     }
45 }
46
47 printf("\n");
48 }
```

Run Pre-check

```
9 0
123456789
XXOXOXOXOX
Jogada [1]: -regra 4- 1 8
123456789
OXXOXOXOXO
Jogada [2]: -regra 4- 1 7
123456789
XXOXOXOXO
Jogada [3]: -regra 4- 4 6
```

Alínea D – Caso de Teste 1


```

21         printf("%s", "0");
22     }
23     else
24     {
25         printf("%s", "X");
26     }
27 }
28 printf("\n");
29 }
30
31 /* Implementação do procedimento ImprimeCabecalho - imprime o cabeçalho do tabuleiro*/
32 void ImprimeCabecalho(int tamanho)
33 {
34     if (tamanho >= 100)
35     {
36         for (int i = 1; i < tamanho + 1; i++)
37

```

Run Pre-check

```

123456789
XX0X0XX0X
Jogada [4]: -regra 4- 2 5
123456789
X0X0X0X0X
Jogada [5]: -regra 4- 1 4
123456789
OX0XX0X0X
Jogada [6]: -regra 4- 1 3
123456789

```

Alínea D – Caso de Teste 1

```

21         printf("%s", "0");
22     }
23     else
24     {
25         printf("%s", "X");
26     }
27 }
28 printf("\n");
29 }
30
31 /* Implementação do procedimento ImprimeCabecalho - imprime o cabeçalho do tabuleiro*/
32 void ImprimeCabecalho(int tamanho)
33 {
34     if (tamanho >= 100)
35     {
36         for (int i = 1; i < tamanho + 1; i++)
37

```

Run Pre-check


```

X0XXX0X0X
Jogada [7]: -regra 3- 1 2
123456789
OXXX0X0X
Jogada [8]: -regra 1- 2 1
123456789
00XXX0X0X
Jogada [9]: -regra 1- 3 1
123456789
000XX0X0X

```

Alínea D – Caso de Teste 1


```
21         printf("%s", "O");
22     }
23     else
24     {
25         printf("%s", "X");
26     }
27 }
28 printf("\n");
29 }
30
31 /* Implementação do procedimento ImprimeCabecalho - imprime o cabeçalho do tabuleiro*/
32 void ImprimeCabecalho(int tamanho)
33 {
34     if (tamanho >= 100)
35     {
36         for (int i = 1; i < tamanho + 1; i++)
```

Run  Pre-check ☒

```
Jogada [10]: -regra 1- 4 1
123456789
0000X0X0X
Jogada [11]: -regra 1- 5 1
123456789
000000X0X
Jogada [12]: -regra 1- 7 1
123456789
00000000X
Jogada [13]: -regra 1- 9 1
```

Alínea D – Caso de Teste 1

```
21         printf("%s", "O");
22     }
23     else
24     {
25         printf("%s", "X");
26     }
27 }
28 printf("\n");
29 }
30
31 /* Implementação do procedimento ImprimeCabecalho - imprime o cabeçalho do tabuleiro*/
32 void ImprimeCabecalho(int tamanho)
33 {
34     if (tamanho >= 100)
35     {
36         for (int i = 1; i < tamanho + 1; i++)
```

Run  Pre-check ☒


```
123456789
000000X0X
Jogada [12]: -regra 1- 7 1
123456789
00000000X
Jogada [13]: -regra 1- 9 1
123456789
000000000
Jogada [14]: -regra 5- 1 1
Jogada inválida, perde jogador 2.
```

Alínea D – Caso de Teste 1

```

263     jogada=0;
264     valida=1;
265     while (valida==1){
266         casa=-1;
267         elementos=-1;
268         regra=-1;
269         jogada++;
270         //Ceraamos a jogada de acordo com as regras
271         CeraJogada(tabuleiro, tamanho, jogada, &casa, &elementos, &regra);
272         //Verifica se a jogada pretendida é válida
273         valida=JogadaValida(tabuleiro, casa, elementos);
274
275         printf("Jogada [%d]: -regra %d- %d %d\n", jogada, regra, casa, elementos);
276
277         if (valida==0){
278             // Jogada inválida
279             if (jogada % 2==0){

```

Run  Pre-check ☒

Evaluation:

-Summary of tests

```

>+-----+
>| 10 tests run/10 tests passed |
>+-----+

```

Alínea D – Pre-check

```

Administrator: Linha de comandos
C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\eFolioA>qualidade 2200655d.c
#EQ10: Instruções parecidas não seguidas
30!      for (int i = 1; i < tamanho + 1; i++)
39!      for (int i = 1; i < tamanho + 1; i++)
C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\eFolioA>

```

Alínea D - Teste de qualidade

```

Administrator: Linha de comandos
C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\eFolioA>2200655d.exe
10 8
      1
1234567890
00XXXXXXX0
Jogada [1]: -regra 2- 3 7
      1
1234567890
0000000000
Jogada [2]: -regra 5- 1 1
Jogada inválida, perde jogador 2.
C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\eFolioA>

```

Alínea D – Caso de Teste 2

```
Administrator: Linha de comandos

C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\eFolioA>2200655d.exe
110 5
valores errados insira dois inteiros e o primeiro menor que 100
C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\eFolioA>
```

Alínea D – Caso de Teste 3

```
Administrator: Linha de comandos

C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\eFolioA>2200655d.exe
11 65
1
12345678901
000000X0X00
Jogada [1]: -regra 4- 1 10
1
12345678901
XXXXXX0X0X0
Jogada [2]: -regra 4- 3 9
1
12345678901
XX0000X0X0X
Jogada [3]: -regra 4- 4 8
1
12345678901
XX0XX0X0X0X
Jogada [4]: -regra 4- 5 7
1
12345678901
XX0X00X0X0X
Jogada [5]: -regra 4- 6 6
1
12345678901
XX0X0X0X0X0
Jogada [6]: -regra 4- 2 5
1
12345678901
X0X0X00X0X0
Jogada [7]: -regra 4- 1 4
1
12345678901
0X0XX00X0X0
Jogada [8]: -regra 4- 1 3
1
12345678901
X0XXX00X0X0
Jogada [9]: -regra 3- 0 2
1
12345678901
00XXX00X0X0
Jogada [10]: -regra 1- 3 1
1
12345678901
000XX00X0X0
Jogada [11]: -regra 1- 4 1
1
12345678901
0000X00X0X0
Jogada [12]: -regra 1- 5 1
1
12345678901
0000000X0X0
Jogada [13]: -regra 1- 8 1
1
12345678901
000000000X0
Jogada [14]: -regra 1- 10 1
1
12345678901
00000000000
Jogada [15]: -regra 5- 1 1
Jogada inválida, perde jogador 1.
C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\eFolioA>
```

Alínea D – Caso de Teste 4

```
C:\Administrator: Linha de comandos

C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\FoliaoA>2200655d.exe
15 15
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [1]: -regra 4- 2 14
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [2]: -regra 4- 1 13
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [3]: -regra 4- 1 12
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [4]: -regra 4- 1 11
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [5]: -regra 4- 1 10
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [6]: -regra 4- 1 9
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [7]: -regra 4- 1 8
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [8]: -regra 4- 1 7
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [9]: -regra 4- 1 6
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [10]: -regra 4- 1 5
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [11]: -regra 4- 1 4
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [12]: -regra 4- 1 3
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [13]: -regra 3- 2 1
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [14]: -regra 1- 8 1
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [15]: -regra 1- 9 1
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [16]: -regra 1- 10 1
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [17]: -regra 1- 14 1
1
123456789012345
XXXXXXXXXXXX
Jogada [18]: -regra 5- 1 1
Jogada inválida, perde jogador 2.
C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\FoliaoA>
```

Alínea D – Caso de Teste 5

```
Administrator: Linha de comandos

C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\efolioA>2200655d.exe
7 85
1234567
000X00X
Jogada [1]: -regra 4- 2 6
1234567
0XX0XX0
Jogada [2]: -regra 4- 1 5
1234567
X00X0X0
Jogada [3]: -regra 4- 3 4
1234567
X0X0X00
Jogada [4]: -regra 4- 1 3
1234567
0X00X00
Jogada [5]: -regra 3- 1 2
1234567
X000X00
Jogada [6]: -regra 1- 1 1
1234567
0000X00
Jogada [7]: -regra 1- 5 1
1234567
0000000
Jogada [8]: -regra 5- 1 1
Jogada inválida, perde jogador 2.
C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\efolioA>
```

Alínea D – Caso de Teste 6

```
Administrator: Linha de comandos

C:\UNIVERSIDADE_ABERTA\1_ANO_1S_INTRODUCAO_PROGRAMACAO\efolioA>2200655d.exe
85 50
1 2 3 4 5 6 7 8
1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345
X00XXXXXXXX00X000000000X0X000X0X000000X00X0X000XXXX000X0X0X000XXXX000X0X0X000X0
Jogada [1]: -regra 4- 1 84
1 2 3 4 5 6 7 8
1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345
0XX000000X0XXXXXXXXX0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0
Jogada [2]: -regra 4- 3 83
1 2 3 4 5 6 7 8
1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345
0X0XXXXX0X0X00000000X0X000X0X000000X0X0X0X000XXXX000X0X0X000XXXX000X0X0X000X0X0
Jogada [3]: -regra 4- 1 82
1 2 3 4 5 6 7 8
1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345
X0X00000X0X0XXXXXXXXX0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0
Jogada [4]: -regra 4- 1 81
1 2 3 4 5 6 7 8
1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345
0X0XXXXX0X0X00000000X0X000X0X000000X0X0X0X000XXXX000X0X0X000XXXX000X0X0X000X0X0X0
Jogada [5]: -regra 4- 1 80
1 2 3 4 5 6 7 8
1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345
X0X00000X0X0XXXXXXX0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0
Jogada [6]: -regra 4- 7 79
1 2 3 4 5 6 7 8
1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345
X0X000X0X0X000000000X0X000X0X000000X0X0X0X000XXXX000X0X0X000XXXX000X0X0X000X0X0X0
Jogada [7]: -regra 4- 8 78
1 2 3 4 5 6 7 8
1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345
X0X000X0X0X0XXXXXXX0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0
Jogada [8]: -regra 4- 6 77
1 2 3 4 5 6 7 8
1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345
X0X00X0X0X0X0XXXXXXX0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0
Jogada [9]: -regra 4- 9 76
1 2 3 4 5 6 7 8
1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345
X0X0X0X0X0X0XXXXXXX0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0X0
Jogada [10]: -regra 4- 1 75
1 2 3 4 5 6 7 8
1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345
0X0X0X0X0X0X00000000X0X000X0X000000X0X0X0X000XXXX000X0X0X000XXXX000X0X0X000X0X0X0
Jogada [11]: -regra 4- 11 74
```

Alínea D – Caso de Teste 7

[illegible]

Jogada [51]: -regra 4- 1 34

Jogada [52]: -regra 4- 1 33

Jogada [53]: -regra 4- 1 32

Jogada [54]: -regra 4- 1 31

Jogada [55]: -regra 4- 1 30

Jogada [56]: -regra 4- 1 29

Jogada [57]: -regra 4- 1 28

Jogada [58]: -regra 4- 1 27

Jogada [59]: -regra 4- 1 26

Jogada [60]: -regra 4- 1 25

Jogada [61]: -regra 4- 1 24

Jogada [62]: -regra 4- 1 23

Jogada [63]: -regra 4- 1 22

Jogada [64]: -regra 4- 1 21

Jogada [65]: -regra 4- 1 20

Jogada [66]: -regra 4- 1 19

Jogada [67]: -regra 4- 1 18

Jogada [68]: -regra 4- 1 17

Jogada [69]: -regra 4- 1 16

Jogada [70]: -regra 4- 1 15

Jogada [71]: -regra 4- 1 14

