

JuNim:

O usuário entra com a quantidade de fileiras, de palitos por fileira e quem começa o jogo (usuário ou computador, que tem o nome de Skynet).

Quando a jogada é do usuário (função `jogaUsuario`): aceita a entrada da fileira e quantidade de palitos a serem retirados. Há uma verificação para que ele não entre com valores inválidos (número de fileira que não existe ou quantidade de palitos menor ou maior que a quantidade de palitos na fileira).

Quando a jogada é do computador (função `jogaSkynet`): calcula o xor da jogada atual, qual fileira e a quantidade de palitos que devem ser retirados para levar à vitória.

A cada jogada ele mostra o estado atual do jogo de duas formas: informando as quantidades por algarismos arábicos e desenho (palitos nas fileiras).

É declarado vencedor quem retirar o último palito.