

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA
LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO - 2022
Prof. Dr. Adinovan Henriques de Macedo Pimenta

4º BIMESTRE

TRABALHO PRÁTICO

OBJETIVO DO TRABALHO

Neste trabalho deverá ser implementado o **Jogo da Memória**.

DESCRIÇÃO

Neste jogo, alguns números deverão ser sorteados aleatoriamente e exibidos para o jogador durante 5 segundos. Após passarem 5 segundos, os números deverão ser apagados da tela. Em seguida, o jogador precisará informar (na ordem) quais eram os 5 números. O jogador ganha a partida se acertar os 5 números.

REGRAS DO JOGO

1. No início, o jogo deverá sortear 5 números aleatoriamente;
2. Cada número sorteado deverá estar entre 1 e 50;
3. Serão sorteados apenas números inteiros;
4. Não é permitido exibir números repetidos;
5. Os números, após serem sorteados, deverão ser exibidos para o jogador durante 5 segundos;
6. A tela deverá ser limpada após os 5 segundos para que o jogador possa informar quais eram os números que apareceram;
7. O jogador só irá vencer a partida se informar corretamente os 5 números na ordem correta, ou seja, na mesma ordem em que foi exibida no início do jogo;
8. Se o jogador não acertar os 5 números na ordem correta, o computador será considerado o vencedor da partida;
9. A cada término de partida, deverá ser exibido o placar geral, ou seja, quantas vezes o jogador ganhou e quantas vezes o computador ganhou; e
10. Após o término de uma partida, o programa deverá perguntar se o jogador quer jogar uma nova partida. Se o jogador quiser jogar novamente, novos números deverão ser sorteados ao iniciar a nova partida.

OBSERVAÇÕES

1. O programa deverá, obrigatoriamente, conter no mínimo 3 funções definidas pelo programador; e

2. O programa deverá tratar as entradas inválidas, ou seja, sempre que o usuário inserir um valor inválido para uma determinada pergunta, o programa deverá mandar uma mensagem de alerta ao usuário e orientar o usuário a digitar novamente.

ORIENTAÇÕES

1. Este trabalho deverá ser realizado **em duplas**;
 - a. Não será permitida a entrega individual do trabalho;
 - b. Colocar no cabeçalho o nome COMPLETO da dupla; e
 - c. Os integrantes de cada dupla deverão estar cientes da situação (andamento) e envio do trabalho. Posto isso, nenhum aluno poderá alegar que não viu que o colega enviou o trabalho sem constar o seu nome, ou que o colega responsável por enviar acabou não enviando (seja pelo motivo que for). O envio do trabalho deve ser acompanhado por todos os integrantes. Se um integrante não puder enviar por alguma dificuldade técnica, o outro deverá enviar.
2. Não é permitido usar comandos que não foram ensinados a todos os alunos em sala de aula.
3. Não é permitido o compartilhamento (integral ou parcial) do trabalho;
4. Cada trabalho deverá ser de autoria própria da dupla. Os trabalhos não desenvolvidos pela dupla serão penalizados e receberão nota 0 (zero);
5. Os trabalhos envolvidos em plágio ou cola serão penalizados e receberão nota 0 (zero);
6. Com o firme propósito de evitar plágios, cada dupla está proibida de oferecer qualquer tipo de ajuda ao colega neste trabalho. O aluno que tiver qualquer dúvida deverá reportar a dúvida diretamente ao professor;
 - a. Sempre que um aluno quiser tirar uma dúvida com o professor poderá contatá-lo por e-mail (adinovan.pimenta@acad.unasp.edu.br). Não deixe para tirar a sua dúvida em uma data muito próxima da entrega.
 - b. O professor pode, também, ser procurado pessoalmente para tirar as dúvidas do aluno. O professor está no UNASP às quartas-feiras das 16h às 18h30 e às quintas-feiras e sextas-feiras das 10h às 17h30.
7. Este trabalho deverá ser enviado pelo e-class;
 - a. O código do programa deverá ser enviado no formato DOCX (arquivo do Microsoft Word). O trabalho sofrerá um desconto de 1 ponto se este item for enviado em formato diferente. Caso o código for enviado em formato de imagem, o desconto na nota será de 2 pontos.
8. O trabalho deverá ser enviado até às **23h59** do dia **18 de novembro** de 2022.
 - a. Trabalhos enviados após esta data **não serão recebidos**.
 - b. Não deixe para fazer ou entregar na última hora. Imprevistos podem acontecer.
 - c. Em caso de instabilidade ou qualquer tipo de problema com o e-class durante a sua tentativa de envio o aluno deverá enviar o trabalho para o e-mail do professor (adinovan.pimenta@acad.unasp.edu.br) **desde que** o envio seja feito **dentro do prazo estipulado**, com a descrição do problema que teve no e-class **e PRINT** de tela apontando o problema. Se o aluno digitar o e-mail incorretamente, o professor não se responsabilizará por este erro e o trabalho não será aceito após o prazo estipulado.