

Relatório do trabalho de Linguagem Técnica de Programação

Amanda Demetrius da Silva Souza

João Pedro Santos de Souza

Dezembro/2024

Relatório do trabalho de Linguagem Técnica de Programação

Dezembro/2024

Índice

1. Introdução.....	3
2. Como funciona o jogo Quente e Frio.....	3
3. HTML.....	4
4. CSS.....	4
5. PHP.....	5
6. Imagem do site.....	5
7. Fluxograma	6
8. Algoritmo	7

1. Introdução

Neste documento está presente o relatório do trabalho de Linguagem Técnica de Programação, cujo o respectivo tema é criar o jogo **Quente** e **Frio**. Este documento explica como ocorre o funcionamento desse jogo e também é citado em alguns dos tópicos abaixo alguns comandos como: HTML, CSS e PHP, usados na criação do site e execução do jogo.

2. Como funciona o jogo Quente e frio?

Em seu primeiro instante, assim que o jogador entrar no site, ele(a) irá se deparar com a página inicial do site, onde terá um espaço vazio para que o jogador digite um número aleatório, em seguida que o jogador clicar em enviar, aparecerá na parte inferior do espaço de digitar as seguintes opções de frases: “Parabéns! Você acertou 🎉! Genial!”; Ou “O seu palpite está Quente!”; Ou “O seu palpite está Frio!”.

Agora irei explicar um pouco sobre como internamente o jogo funcionará.

Assim que um número aleatório for digitado, o sistema imediatamente irá compará-lo ao número escolhido pelos criadores do jogo(Amanda e João) e se o número digitado for o mesmo escolhido, o sistema irá enviar a resposta “Parabéns, você acertou 🎉! Genial!”. Se o número for diferente, porém com até três números de diferença, o sistema enviará em resposta “O seu palpite está Quente!”. E se o número for diferente e com mais de três números de diferença o sistema enviará em resposta “O seu palpite está Frio!”.

Relatório do trabalho de Linguagem Técnica de Programação

Dezembro/2024

3. HTML

div : serve para dividir documentos em blocos e sessões;

body : É o corpo do site e é nele que fica o conteúdo;

h1 : É usado para marcar o título principal de uma página da web;

link : Serve para alterar a URL e direcionar o usuário para outra página;

head: Serve para conter informações sobre o documento que não são exibidas no navegador, como metadados, palavras-chave, descrições, entre outros.

No nosso trabalho, o HTML foi usado como base para a criação do site, para o site começar a ganhar forma.

4. CSS

Margin : Define a área de margem nos quatro lados do elemento;

border : É uma propriedade que adiciona um contorno em volta de um elemento HTML;

text-align : descreve como conteúdo inline, como texto, é alinhado no elemento pai em bloco;

position : Serve para determinar a posição de um elemento em um documento HTML;

style : Contém informações de estilo para um documento ou uma parte do documento;

text-shadow : Adiciona sombra ao texto;

color: Adiciona cor a letra ou ao texto.

Já o CSS, nós utilizamos para fazer o design do site, isto é, para deixar o site do jeito que nós imaginamos, adicionando contornos, cores, entre outras coisas.

5. PHP

\$_SESSION: Recurso que permite guardar dados de forma segura e sem perda entre páginas de um site;

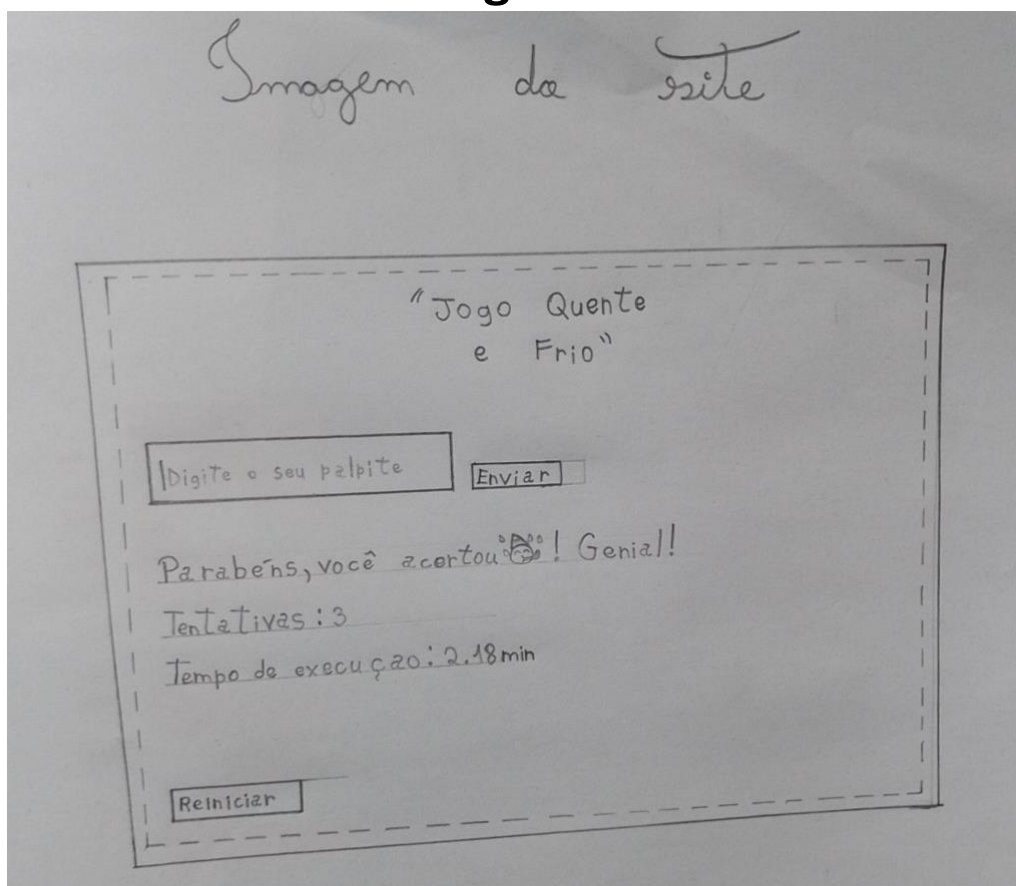
SERVER: É um array que contém informações como headers, informações do script, entre outros;

POST: É usado para enviar ou criar dados no servidor;

RAND: Gera números inteiros aleatórios.

Estes códigos foram usados para dar fazer o jogo funcionar, eles complementaram o HTML e o CSS que foram mencionados anteriormente.

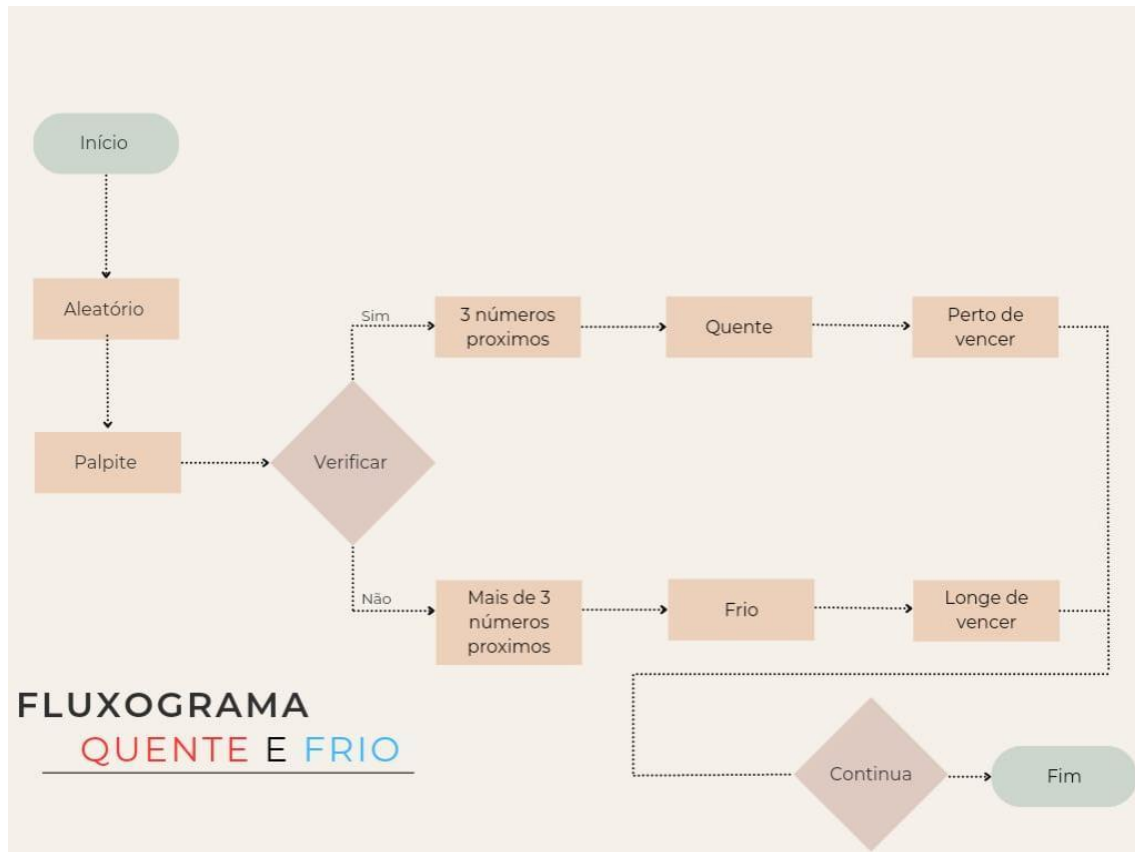
6. Imagem do site



Relatório do trabalho de Linguagem Técnica de Programação

Dezembro/2024

7. Fluxograma



Relatório do trabalho de Linguagem Técnica de Programação

Dezembro/2024

8. Algoritmo

Algoritmo

início

inteiro: numero_secreto, palpito, tentativas;
 real: Quente, Frio;

escrever("Digite um palpite aleatório");
 ler(palpito);
 escrever("Digite quente para um número próximo");
 ler(Quente);
 escrever("Digite frio para um número distante");
 ler(Frio);

tentativas == 3
 numero_secreto = sortear_numero();

se (palpito == numero_secreto);
 {
 escrever("Parabéns, você acertou!");
 }
 se (palpito != numero_secreto, com até 3 números próximos);
 {
 escrever("Digite a informação quente");
 ler(Quente);
 }
 se (Frio);
 {
 escrever("Digite a informação frio");
 ler(Frio);
 }
fim

