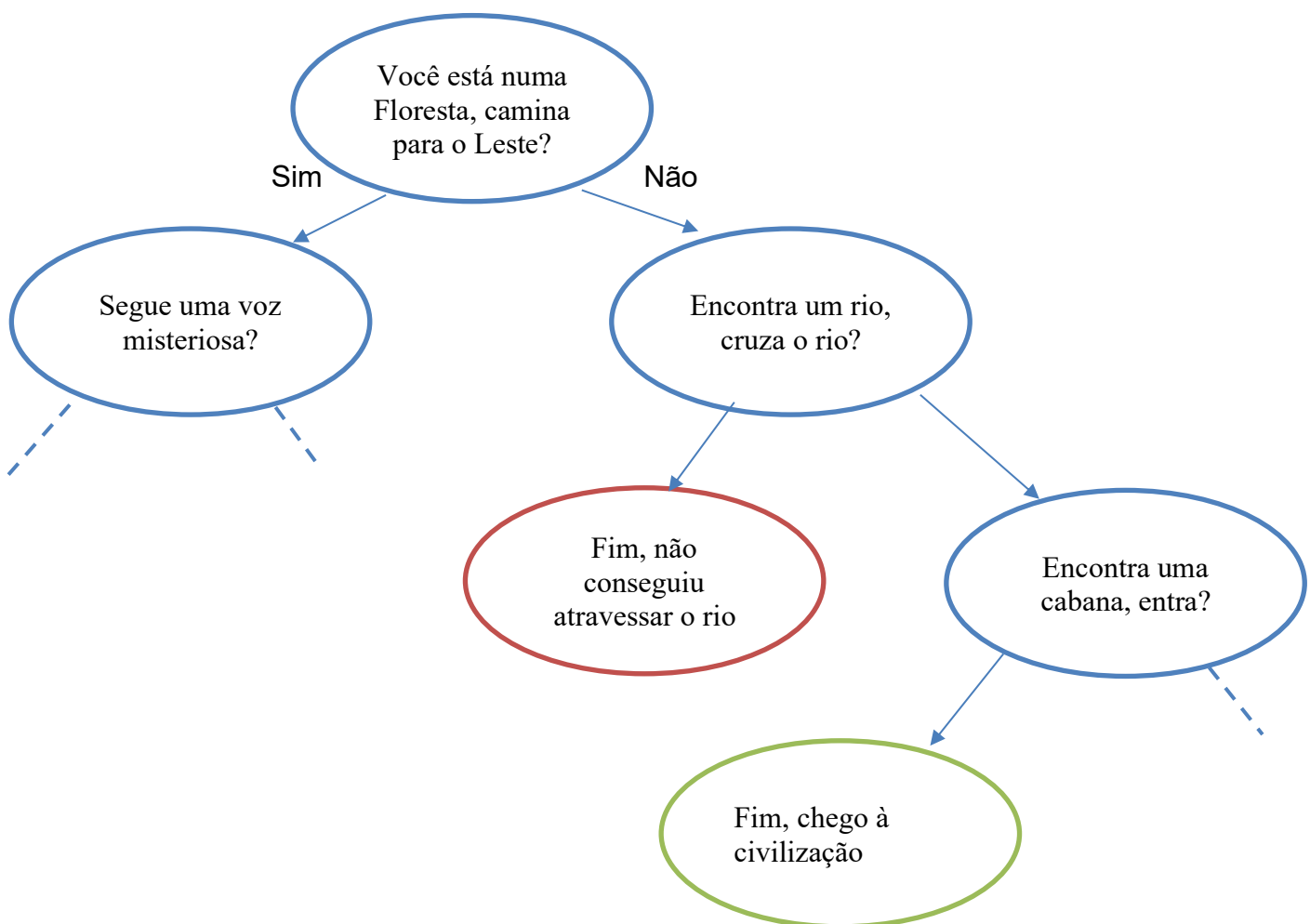


“JOGO-ED1” - Uma Aventura com Árvores de Decisão

Este trabalho tem como objetivo desenvolver um jogo baseado em uma Árvore de Decisão. Cada equipe será responsável por criar seu próprio roteiro de aventuras, no qual o jogador deverá tomar decisões estratégicas ao longo do percurso. Suas escolhas determinarão se ele conseguirá chegar ao final da jornada ou se perderá o jogo.

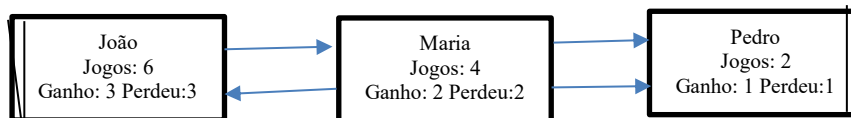
Exemplo:



Requisitos:

- Programa completo em C++;
- Jogo deverá iniciar um menu que permita ao jogador:
 - Conhecer a História do Jogo;
 - Regras do Jogo;
 - Jogar;
 - Verificar o Score do jogo;
 - Sair.
- A árvore de decisão deverá ter como mínimo 6 níveis e não precisa ser equilibrada;
- A informação que cada nodo da árvore conterá deverá estar em uma lista simplesmente encadeada, a estratégia para criar a árvore correta deverá ser escolhida pelos desenvolvedores;
- Pode ser utilizados arquivos;
- Uma lista duplamente encadeada ordenada por número de jogos ganhos, que conterá o score de cada jogador:
 - Nome do jogador;
 - Número de jogos;
 - Número de vezes que ganhou e número de vezes que perdeu;

Exemplo:



- A finalizar o jogo o programa deverá mostrar um segundo menu com as seguintes opções:
 - Jogar novamente;
 - Informações Técnicas;
 - Sair.
- Informações Técnicas e um submenu que deverá:
 - Mostrar a lista simplesmente encadeada que dá origem à árvore;
 - Listar a árvore em ordem;
 - Buscar estáticas de jogo pelo nome do jogador, por número de jogos etc.;
 - Voltar ao menu anterior.

Data de Entrega e Apresentação: 16/07/2025

Obs.: O trabalho pode ser desenvolvido em duplas.