

Disciplina: Algoritmos e Estrutura de Dados I

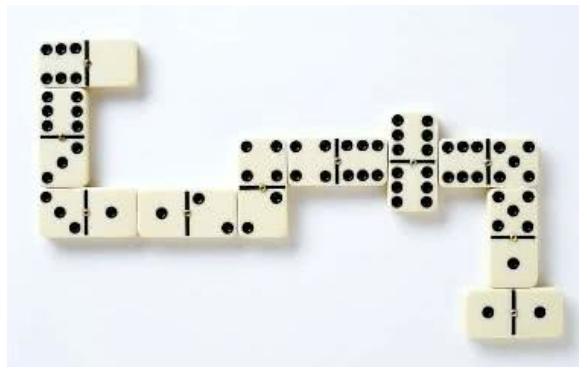
Docente: Márcio Renê Brandão Sousa

Atividade: Trabalho em Equipe

Data: / /

Discentes: _____

O dominó é um jogo popular criado na China por volta de 243 a.C. e possui 28 peças.



Pede-se implementar um programa que permita que dois ou quatro jogadores participem do jogo. O jogo inicia-se com todas as peças **embaralhadas e sobrepostas** umas sobre as outras. Em seguida, cada jogador pega sete peças que estão no topo e as restantes continuam no monte. Cada jogador, ao seu turno, escolhe uma peça (caso seja possível) que será colocada em uma das extremidades da sequência na mesa. Caso o jogador não possua uma peça possível, ele deve pegar do topo do monte. O jogo termina quando o primeiro jogador “baixar” todas as peças na mesa.

Observações:

- i. As equipes devem ter no máximo 5 alunos.
- ii. O programa pode ser projetado para dois ou quatro jogadores.
- iii. Deve ser solicitado o nome dos jogadores.
- iv. O programa deve fazer uso das estruturas de dados e algoritmos mais adequados ao problema.
- v. A sequência de peças na mesa deve ser implementada através de alocação dinâmica.
- vi. As peças da “mão” do jogador devem estar sempre ordenadas pelo somatório dos números das peças.