

Licenciatura em Engenharia Informática

# Índice

[Índice 2](#_Toc100691859)

[Introdução 3](#_Toc100691860)

[Implementação 4](#_Toc100691861)

[Estruturas de Dados 4](#_Toc100691862)

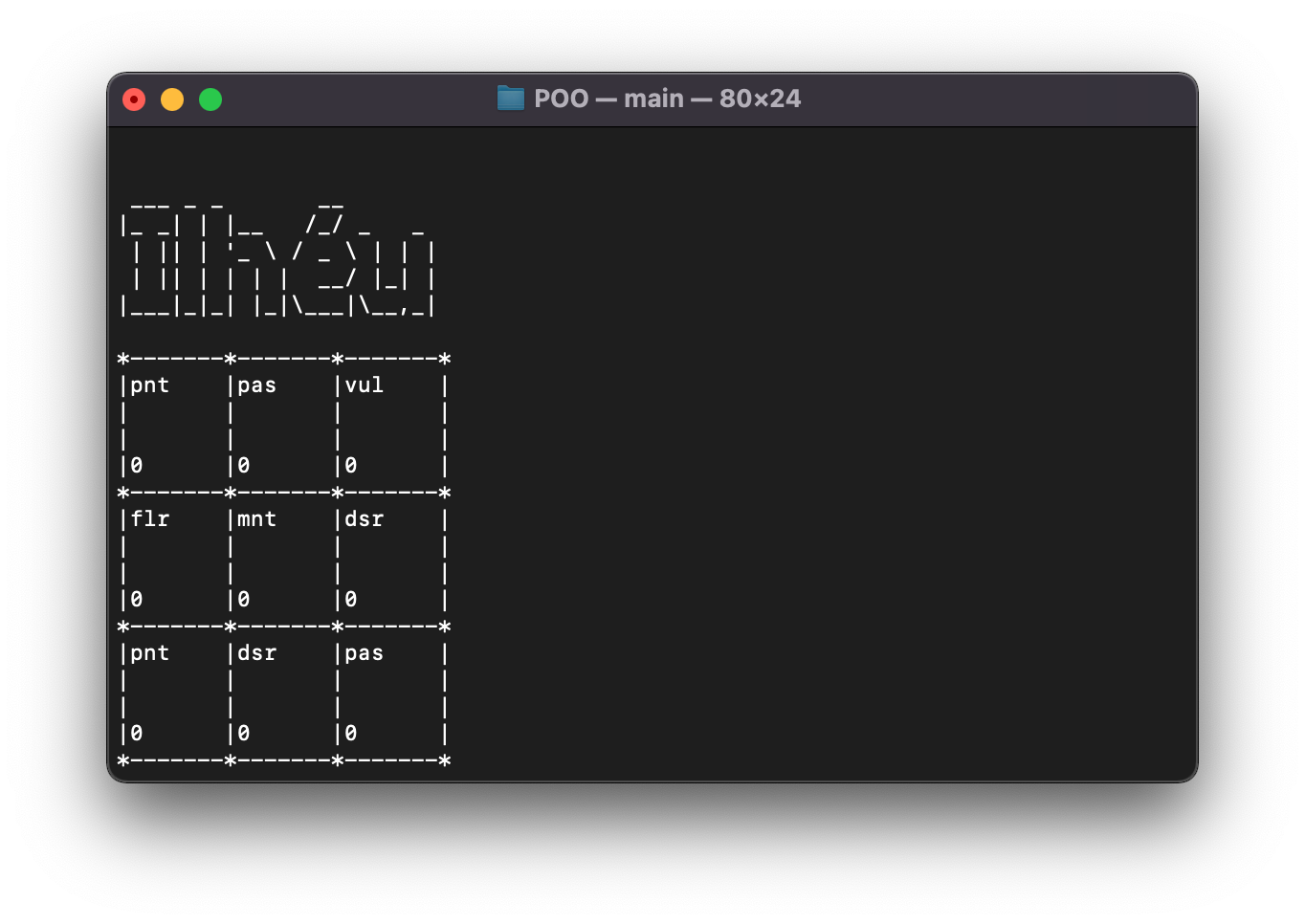
[Conclusão 5](#_Toc100691863)

# Introdução

O trabalho prático de Programação Orientada a Objetos consiste na criação de um jogo/simulação na linguagem de programação C++ em modo de consola.

O jogador escolhe o tamanho da ilha e vai industrializando a mesma colocando edifícios e trabalhadores nas várias zonas da ilha.

Existem várias maneiras do jogador interagir com o jogo de forma a ganhar dinheiro para mais tarde investir noutras zonas e existem também várias jogadas que este pode fazer, tais como: mover um trabalhador, vender edifícios, listar a informação atual do jogo de forma detalhada, etc...



# Implementação

## Estruturas de Dados

asffds

# Conclusão

Uma imagem com noz, fruta

Descrição gerada automaticamenteEste trabalho prático permitiu-nos aplicar os conhecimentos adquiridos nas aulas de Programação Orientada a Objetos e colocou-nos à prova relativamente àquilo que sabíamos fazer. Sempre que não conseguíamos avançar com o desenvolvimento do trabalho éramos obrigados a fazer pesquisas de modo a conseguirmos ultrapassar certos obstáculos.

Por se tratar de um jogo, isso despertou em um grande interesse e motivação para realizar este trabalho.

Algo que também achámos interessante foi o paradigma de programação orientada a objetos que é bastante diferente do que estávamos habituados.

