# t

Licenciatura em Engenharia Informática

# Índice

[Índice 3](#_Toc88098559)

[Introdução 4](#_Toc88098560)

[Implementação 5](#_Toc88098561)

[Modelo Base: 5](#_Toc88098562)

[Conclusão 6](#_Toc88098563)

# 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 células 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...

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

# Implementação

## Estruturas de Dados

Asdsda

## Classes

Asdsda

## Comandos

Asdsda

# Conclusão

O tópico Conclusão encontra-se em desenvolvimento. Aqui serão descritas as conclusões que tirámos ao longo do trabalho.

