Fluxograma: ex11 advtxt-brook

João Marcelo Uchôa V. D. Leite Artur Benjamin Monteiro Nascimento João Vitor dos Santos Martins Soares

27 de abril de 2025

Resumo

Assunto: Fluxogram do advtxt

O programa é um jogo de aventura .txt no qual o jogador escolhe um objeto e uma ação, se escolher corretamente ganha

Após a modelagem do fluxograma e desenvolvimento da lógica de programação em algoritmo, o programa será implementado na Linguagem de Programação C

Local: Escola Politécnica de Pernambuco - UPE/POLI

Órgão Financiador: N/A

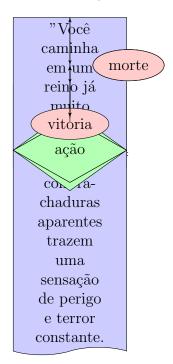
Caracterização: Modelagem, Projeto e Implementação de Software em Lingua-

gem C

1 Introdução

O jogo .txt é um jogo curto de escolhas que conta uma pequena história Ele também foi modelato em *fluxograma* para melhor entendimento do código e da grade de ações e eventos

2 Fluxograma



Detalhamento dos Autores

Discentes

```
1. Nome Completo: João Marcelo Uchôa Vasconcelos Dourado Leite
     Email: jmuvdl@poli.br
     Endereço:
     Matrícula:
     CPF:
     RG:
     Telefone:
     Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/nnnnn
  2. Nome Completo: Artur Benjamin Monteiro Nascimento
     Email: abmn@poli.br
     Endereço:
     Matrícula:
     CPF:
     RG:
     Telefone:
     Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/nnnnn
  3. Nome Completo: João Vitor dos Santos Martins Soares
     Email: jvsms@poli.br
     Endereço:
     Matrícula:
     CPF:
     RG:
     Telefone:
     Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/nnnnn
Docentes
  1. Nome Completo: Ruben Carlo Benante
     Email: rcb@upe.br
     Matrícula: 11238-0
     Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/3366717378277623
```