

# 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

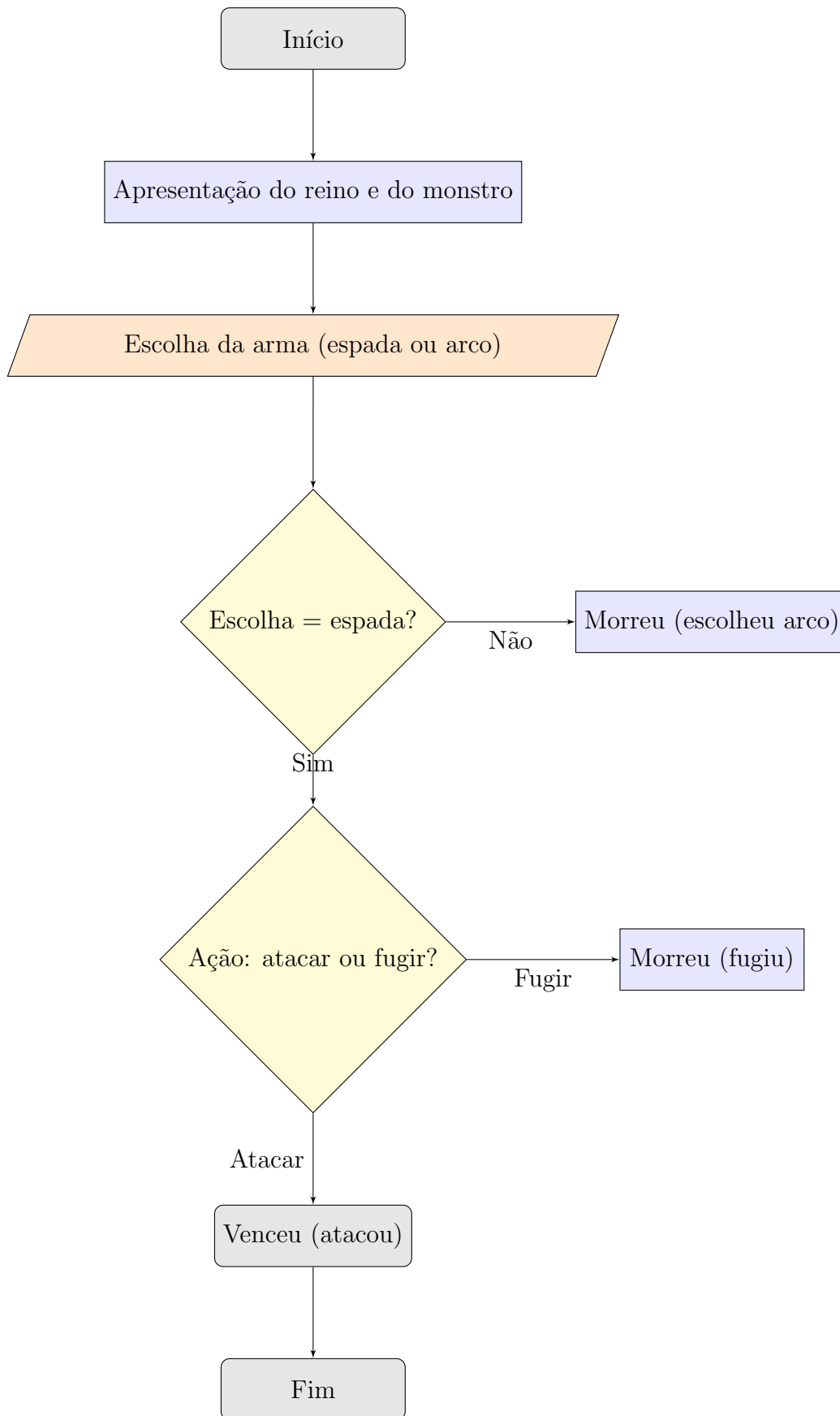
**Órgão Financiador:** N/A

**Caracterização:** Modelagem, Projeto e Implementação de Software em Linguagem C

## 1 Introdução

O jogo .txt é um jogo curto de escolhas que conta uma pequena história. Ele também foi modelado 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:** jmuvd1@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>