

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

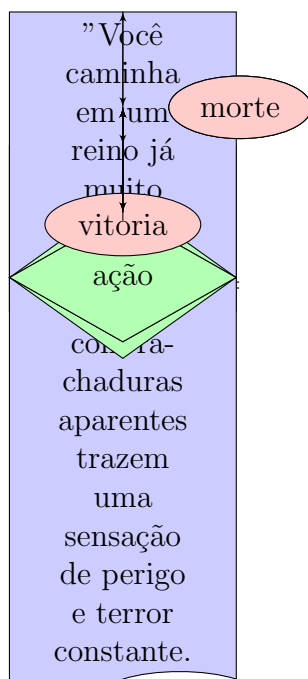
Órgão Financiador: N/A

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: blabla@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>