

# Fluxograma: Jogo Valfenda

Autor4

20 de outubro de 2024

## Resumo

**Assunto:** O fluxograma abaixo trata-se de um jogo de aventura.

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

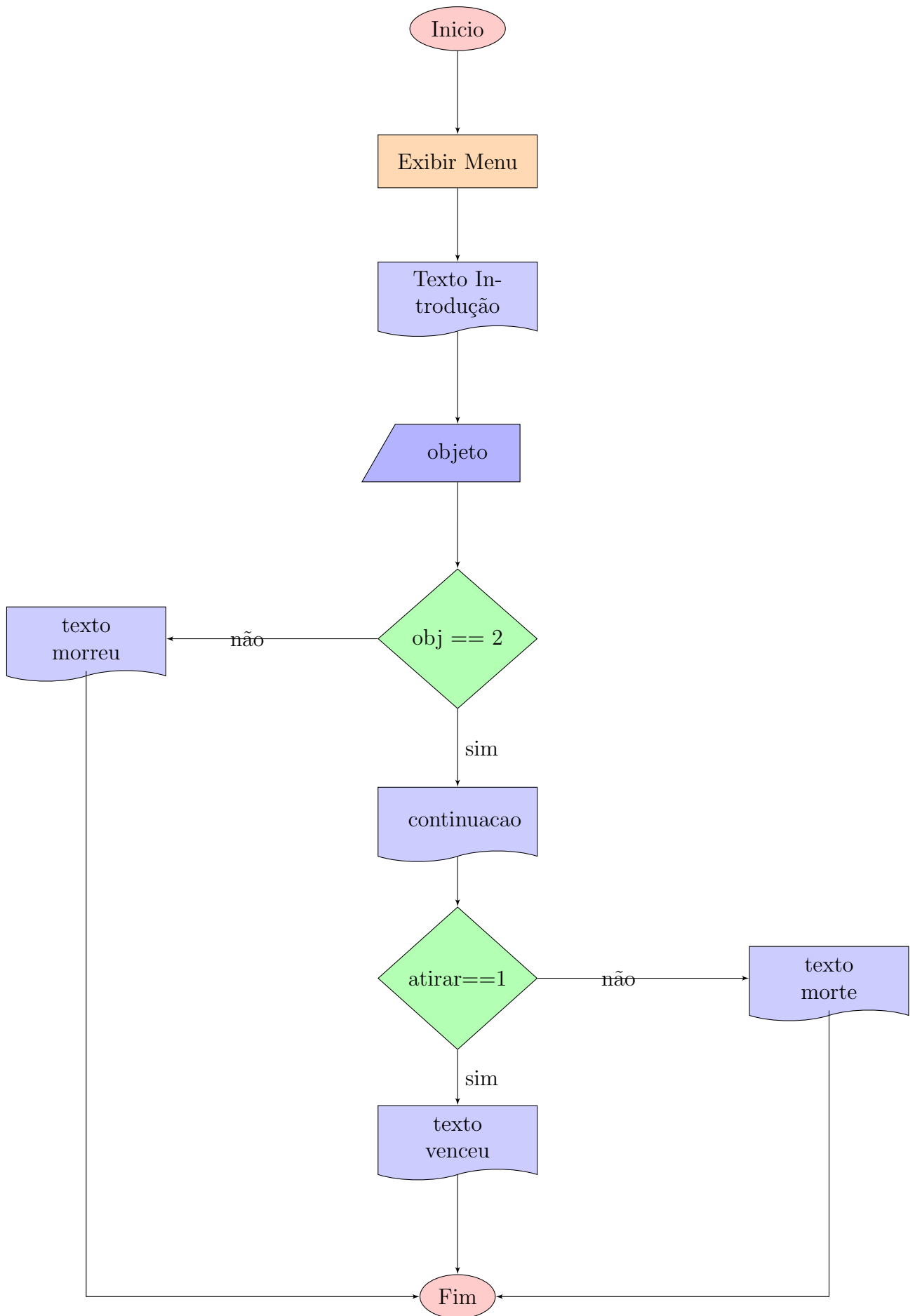
Este programa faz isso, isso e **também em fonte mono-espaçada faz isso.**

O programa será modelado em *fluxograma* em uma primeira fase, em seguida sua lógica será desenvolvida em formato de *algoritmo*, para então na terceira fase ser implementado em Linguagem de Programação C.

Exemplo de letra em *itálico é com textit*, e em **bold face é com textbf** e tal tal tal é mono-espaçada type-writer.



## 2 Fluxograma



# Detalhamento dos Autores

## Discentes

1. **Nome Completo:** Gabriel Dutra Chaves  
**Email:** gdc1@poli.br
2. **Nome Completo:** Juliana Silva Fonseca Carneiro  
**Email:** juliana373217@poli.br
3. **Nome Completo:** Mariana Carla De Souza Pereira  
**Email:** mcsp2@poli.br

## Docentes

1. **Nome Completo:** Ruben Carlo Benante  
**Email:** rcb@upe.br  
**Matrícula:** 11238-0  
**Currículo Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/3366717378277623>

## Referências

- [1] BENANTE, R. C. *Geração de Trajetórias de Estados por Mapas Auto-organizáveis com Topologia Dinâmica*. Doutorado em ciências da computação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2008.
- [2] SCHILDT, H., AND MAYER, R. *C completo e total*. Pearson Education do Brasil, 1996.