

Fluxograma: Madagascar

Diego Nascimento dos Santos

Autor 2

18 de outubro de 2024

Abstract

Programa: Jogo da sobrevivência

O programa Madagascar traz um jogo cheio de emoção para o usuário. Neste artigo iremos apresentar o fluxograma do jogo.

Após essa modelagem de fluxograma será implementado o jogo em linguagem C.

Local: Escola Politécnica de Pernambuco - UPE/POLI

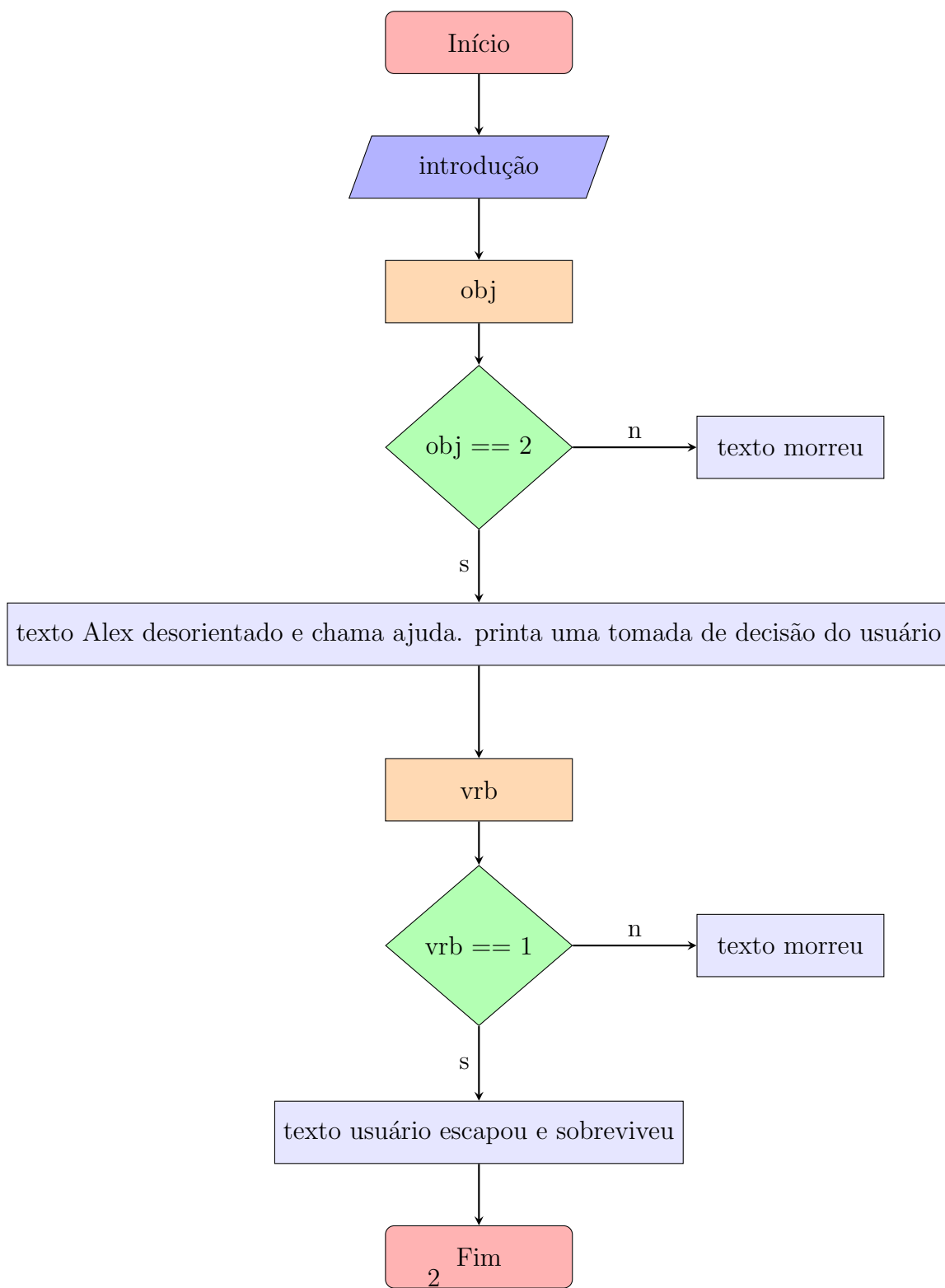
Órgão financiador: N/A

Caracterização: Modelagem, projeto e implementação em linguagem C

1 Introdução

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.

2 Fluxograma



3 Detalhamento dos Autores

3.1 Discentes

- Nome completo: Diego Nascimento dos Santos
- Email: `dns@upe.br`
- Endereço: R. 14, nº 16; Alameda-Paulista - Paulista-PE
- Matrícula: CA0211-1
- CPF: 113.367.974-95
- RG: 10.128-200
- Telefone: (81) 9 8692-4449
- Currículo Lattes:
- Nome completo:
- Email:
- Endereço:
- Matrícula:
- CPF:
- RG:
- Telefone:
- Currículo Lattes:

3.2 Docentes

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