

Fluxograma: Adventure Text

Nicolas Alcantara Matias
Gabriel Henrique de Lima

20 de outubro de 2024

Resumo

Assunto: Adventure Text

O programa é Adventure Text é um jogo simples em linguagem C. Neste artigo iremos apresentar o seu fluxograma completo

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

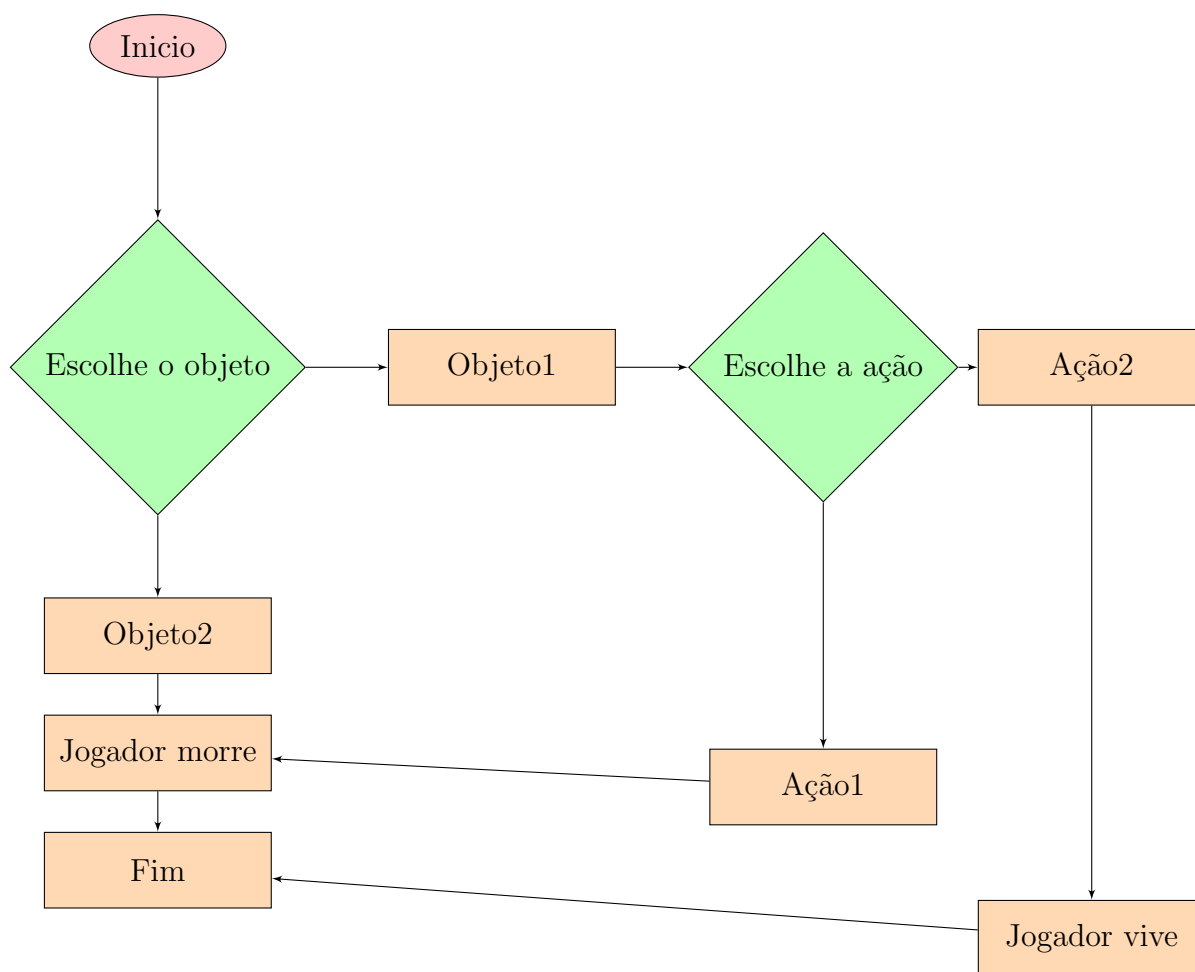
Caracterização: Modelagem, Projeto e Implementação de Software em Linguagem C

1 Introdução

Este programa, em síntese, é um minigame no qual o jogador dispõe de duas opções e em uma delas ele **morre**.

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



Detalhamento dos Autores

Discentes

1. **Nome Completo:** Gabriel Henrique de Lima

Email: ghl@poli.br

Endereço: Av. Recife, 4084

Matrícula: 300861394

CPF: 13899200462

RG: 10417650

Telefone: 81995952314

Currículo Lattes:

2. **Nome Completo:** Nicolas Alcantara Matias

Email: nam1@poli.br

Endereço: R. Min. João Alberto, 395

Matrícula: 300886095

CPF: 13413976451

RG: 10287691

Telefone: 81995661482

Currículo Lattes:

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.