

## Programação I

Prof. Douglas Santiago Kridi

### Trabalho Avaliativo – Terceira Nota

Envio: <https://goo.gl/forms/vmGlxRe3wSiaMr1u2>

Turma 2º período – Ciência da Computação – 2018.2 – UESPI

**OBS.:** Este trabalho vale até 10,0 pontos, que devem compor a terceira nota.

**Data de entrega: 13/12/2018**

Este trabalho visa resgatar todos os assuntos discutidos nesse semestre, e será um dos diagnósticos finais da disciplina.

Considere alguns dos conceitos aprendidos em sala, que estão listados abaixo:

- Funções de E/S;
- Estruturas Condicionais;
- Estruturas de Repetição;
- Vetores e Matrizes;
- Funções e Estruturas (Registro);
- Ponteiros e Alocação.

**Escolha e implemente apenas UMA** das aplicações listadas abaixo, utilizando os conceitos vistos em sala.

- Gerador de Orçamentos
  - Recebe e exibe: Solicitante e materiais (código, tipo, unidade, valor unitário, quantidade e valor total) expostos em lista/tabela.
- Agenda de contatos completa.
  - Guarda e exibe contatos registrados.
- Simulador de apostas (MegaSena, Quina, LotoFácil e LotoMania).
  - Gera apostas aleatórias do jogo escolhido, e mantém salvas as 10 ultimas apostas de cada jogo (enquanto em execução). Observar regras da Loteria Caixa.
- Jogo de “porrinha”.
  - O jogo deve aceitar um jogador e controlar outros 3 virtuais.

Observações:

- O trabalho deverá ser feito por no máximo 2 alunos.
- O código-fonte deve estar devidamente comentado;
- Não serão aceitos trabalhos que caracterizem cópia (mesma estrutura e algumas pequenas modificações) de outro ou de códigos da internet;
- A entrega do código-fonte será feita por do link informado.

Critérios de avaliação:

- Funcionamento adequado do programa (Compilação e Corretude.);
- Atendimento ao enunciado do trabalho;
- Comentários e Identação (organização do código);
- Aproveitamento dos conceitos utilizados.