**Relatório**

**Trabalho prático**

**BCC – 201**

**Aluno:** Carlos Eduardo Gonzaga Romaniello de Souza;

**Turma:** 61

**Matrícula:** 19.1.4003

* **Introdução**

O nonograma é um jogo cujo objetivo é compor uma imagem completando as células de um tabuleiro. Isso deve ser feito analisando a definição das linhas e das colunas do tabuleiro que são uma sequência de números que descrevem grupos de células que devem ser “pintadas”. Por exemplo, 1 5 2 significa três grupos, cada grupo tendo respectivamente 1, 5 e 2 células “pintadas”, com pelo menos uma célula de espaço entre eles.

* **Objetivo**

O objetivo do trabalho era elaborar um programa em C ou em C++ que, através da leitura de dados de um arquivo, permitisse que um usuário pudesse digitar comandos e assim tentar completar o jogo.

* **Desenvolvimento**

O programa foi desenvolvido na IDE Dev C/C++ e foi concluído em uma semana e meia. Houveram dificuldades durante a realização do trabalho como erro de sintaxe, problemas de compilação e confusão com o manuseio de ponteiros, que com a ajuda do monitor Valmir Júnior e da tutora Ana Luiza Fernandes Moraes foram solucionadas.

Os problemas lógicos foras discutidos com os alunos Vinícius Verona e Carlos Gabriel. Além disso, para que o trabalho pudesse ser concluído foram consultados os slides disponibilizados no site http://www.decom.ufop.br/toffolo/ensino/bcc201\_2019-1/aulas/ e os sites stackoverflow.com e github.com.

As maiores dificuldades encontradas durante o desenvolvimento do programa foram a impressão do cabeçalho e no comando resolver, que não está completo.