

## A11t01

**Aluno: Bruno Benicio de Andrade Lima**

**1** - Faça um documento no Word ou Writer e adicione dois prints dos dois exercícios que você mais gostou, ou de algum projeto particular que você desenvolveu com o conteúdo da aula, comentando-os com principais dificuldades encontradas e comentários que você considerar importantes.

O primeiro projeto que achei mais interessante foi o da criação do tabuleiro de xadrez, pois exigia um raciocínio lógico apurado e foi aí que surgiu a primeira dificuldade do curso.

No primeiro momento da execução é mostrado as posições na qual o valor 0 representa onde a peça irá ficar, resolvi mapear as matrizes utilizando o contador para que o usuário conseguisse colocar a peça com exatidão.

```
-  
run:  
[0][0]0 [0][1]0 [0][2]0 [0][3]0 [0][4]0 [0][5]0 [0][6]0 [0][7]0  
[1][0]0 [1][1]0 [1][2]0 [1][3]0 [1][4]0 [1][5]0 [1][6]0 [1][7]0  
[2][0]0 [2][1]0 [2][2]0 [2][3]0 [2][4]0 [2][5]0 [2][6]0 [2][7]0  
[3][0]0 [3][1]0 [3][2]0 [3][3]0 [3][4]0 [3][5]0 [3][6]0 [3][7]0  
[4][0]0 [4][1]0 [4][2]0 [4][3]0 [4][4]0 [4][5]0 [4][6]0 [4][7]0  
[5][0]0 [5][1]0 [5][2]0 [5][3]0 [5][4]0 [5][5]0 [5][6]0 [5][7]0  
[6][0]0 [6][1]0 [6][2]0 [6][3]0 [6][4]0 [6][5]0 [6][6]0 [6][7]0  
[7][0]0 [7][1]0 [7][2]0 [7][3]0 [7][4]0 [7][5]0 [7][6]0 [7][7]0
```

*Figura 1 - A05ex03 (Saída de dados 1º momento)*

Já no segundo momento, o programinha pede ao usuário para escolher qual linha ele quer colocar a peça, logo em seguida faz-se a mesma pergunta para a coluna.

```
Digite a linha que você quer colocar a peça!  
6  
Digite a coluna que você quer colocar a peça!  
1
```

*Figura 2 - A05ex03 (Saída de dados 2º momento)*

Por fim, vem o terceiro e último momento na qual o programa mostra no *output*, onde o usuário colocou a peça, representado pelo número 1. Tive a ideia de colocar 0 e 1 nos valores das matrizes, pois lembrei de quando estudei números

binários o 0 representava desligado e o 1 ligado, então defini por padrão todos os valores para 0 e deixei o usuário decidir a onde iria atribuir o numeral 1 na posição onde achar melhor.

```
[0][0]0 [0][1]0 [0][2]0 [0][3]0 [0][4]0 [0][5]0 [0][6]0 [0][7]0
[1][0]0 [1][1]0 [1][2]0 [1][3]0 [1][4]0 [1][5]0 [1][6]0 [1][7]0
[2][0]0 [2][1]0 [2][2]0 [2][3]0 [2][4]0 [2][5]0 [2][6]0 [2][7]0
[3][0]0 [3][1]0 [3][2]0 [3][3]0 [3][4]0 [3][5]0 [3][6]0 [3][7]0
[4][0]0 [4][1]0 [4][2]0 [4][3]0 [4][4]0 [4][5]0 [4][6]0 [4][7]0
[5][0]0 [5][1]0 [5][2]0 [5][3]0 [5][4]0 [5][5]0 [5][6]0 [5][7]0
[6][0]0 [6][1]1 [6][2]0 [6][3]0 [6][4]0 [6][5]0 [6][6]0 [6][7]0
[7][0]0 [7][1]0 [7][2]0 [7][3]0 [7][4]0 [7][5]0 [7][6]0 [7][7]0
```

*Figura 3 - A05ex03 (Saída de dados 3º momento)*

O segundo projeto foi o do jogo da forca, a lógica ensinada para resolver o problema foi simplesmente genial, nos faz entender que podemos aprender a programar se divertindo.

```
run:
Digite a palavra secreta!
CASTELO DO PIAUI

_ _ _ _ _
Vidas Restantes = 7, Digite uma letra: C
Acertou!
C _ _ _ _ _
Vidas Restantes = 7, Digite uma letra: A
Acertou!
C A _ _ _ _ _ A _ _
Vidas Restantes = 7, Digite uma letra: S
Acertou!
C A S _ _ _ _ _ A _ _
Vidas Restantes = 7, Digite uma letra: T
Acertou!
C A S T _ _ _ _ _ A _ _
Vidas Restantes = 7, Digite uma letra: E
Acertou!
C A S T E _ _ _ _ _ A _ _
Vidas Restantes = 7, Digite uma letra: L
Acertou!
```

*Figura 4 - Jogo da Forca*