

JOGO – ENCONTRE AS PALAVRAS

DATA DE ENTREGA 08/09/2022 – ATÉ ÀS 23:59H – NO MATERIAL DIDÁTICO – desconto se atrasar o envio no sistema.

Sua tarefa é projetar e desenvolver um jogo lógico que permita ao usuário encontrar palavras de 5 (cinco) letras escolhidas por sorteio. Ao digitar uma palavra, desconsiderando acentos e outros itens do gênero, sua aplicação deverá informar ao usuário se ele acertou e, caso isso não aconteça, deve informar a ele quais letras estão corretas e na posição correta e quais estão corretas na posição errada.

A aplicação a ser desenvolvida deverá implementar o jogo disponível em <https://term.ooo/> usando a linguagem C ou C++. Use e jogue o jogo presente neste link para entender o seu processo. Por exemplo:



Observe que, nessa imagem, as palavras são digitadas pelo usuário, dentre as letras disponíveis, e o jogo mostra com fundo verde os acertos e com fundo amarelo as letras certas em posições erradas. O seu jogo não precisa ser colorido, mas tem que dar ao usuário as mesmas informações.

Também, de forma diferente ao jogo original, o seu deve solicitar ao usuário se ele deseja jogar com 1, 2, 3 ou 4 palavras de forma simultânea. Para cada tentativa, ele poderá fazer 7 tentativas que deverão ser apresentadas simultaneamente na tela, mostrando o histórico de tentativas.

Sua implementação iniciará com um vetor de “string” contendo, pelo menos, 30 palavras de 5 letras. Quando o usuário escolher a quantidade de palavras simultâneas, sua aplicação deverá escolher aleatoriamente essas palavras daquelas presentes no vetor e iniciar o jogo correspondente.

Quesitos da avaliação:

- Código-fonte (8,0 pontos):
 - Correta implementação de todas as operações e funções indicadas;
 - Funcionamento do programa conforme enunciado;

- O programa deve, **necessariamente**, fazer uso do conceito de **função** no seu desenvolvimento.
 - Estrutura lógica de programação (indentação, comentários, nomenclatura de termos, elementos de usabilidade, etc...);
 - Uso da linguagem C++;
- Vídeo (2,0 pontos):
 - Vídeo gravado e disponível para o acesso onde cada integrante do grupo mostra a sua participação no desenvolvimento do código, explicando o que desenvolveu em detalhes.
 - No vídeo deve ser possível identificar qual integrante está apresentando (ele deve aparecer) e, se possível, conter o apontamento a parte do código que ele desenvolveu.
 - O vídeo poderá ser enviado junto em formato mp4 ou colocado em um stream de vídeo (youtube, vimeo ou outro) e enviado como link de acesso.

OBSERVAÇÕES:

- O código-fonte e o relatório devem ser postados no Material Didático em um arquivo **ZIP**. Outro formato terá desconto de 1 ponto. Se o professor não conseguir “abrir” o arquivo, a nota relativa ao código-fonte será 0.
 - Cadastre a sua dupla/nome no momento do envio no Material Didático. Identifique os integrantes em um comentário no início do “main.cpp” (e outros arquivos de código-fonte).
 - Não serão aceitos trabalhos após o dia de entrega.
 - Se o trabalho for apresentado em vídeo, mas não for postado no Material Didático, será atribuída nota apenas no quesito da apresentação.
 - Se o trabalho for enviado no Material Didático, mas não for apresentado, será atribuída nota apenas nos quesitos entregues (código-fonte e/ou relatório), sendo que será descontado mais 1 ponto por não apresentar.
 - Trabalhos com grau de similaridade terão a nota dividida pelo número de entregas similares. Dica: não repassem código-fonte para os colegas e não poste o código em sistemas de controle de versão publicamente.
- ⇒ Procure no material didático da disciplina um arquivo chamado dicionário.zip. Nele há uma lista contendo mais de 5 mil palavras de 5 letras.