

<b>UNIFEI</b>	Universidade Federal de Itajubá Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologias da Informação - IESTI
<b>7º Laboratório</b>	<b>Prof. Enzo Seraphim</b>

1) [Opcional se já foi feito] Obtenha o programa code::blocks em licença GPL (GNU General Public License):

1. Entre no site <https://codeblocks.org/downloads>; clique no link Download the binary release;
2. Faça o download da instalação codeblocks-20.03mingw-setup.exe na plataforma Windows (64bits) clicando no link Sourceforge.net;
3. Execute a instalação codeblocks-20.03mingw-setup.exe sem mudar as opções apresentadas nas caixas de diálogos.

2) Abra o code::blocks e crie novo arquivo usando o menu File | New | Empty File

Siga os passos a seguir para simular computacionalmente uma partida de rocha-papel-tesoura-lagarto-spock entre um jogador e o computador.

3) Inicialmente, copie o programa abaixo:

```

1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include <time.h>
4 int main(int argc, char * argv[]) {
5     char computador, usuario, sorteio, resp;
6     printf("(r)ocha-(p)apel-(t)esoura-(l)agarto-(s)pock\n");
7     printf("digite a letra da da opcao do usuario: ");
8     srand(time(NULL));
9     usuario = getchar();
10    getchar();
11    sorteio = rand() % 5;
12    return 0;
13 }
```

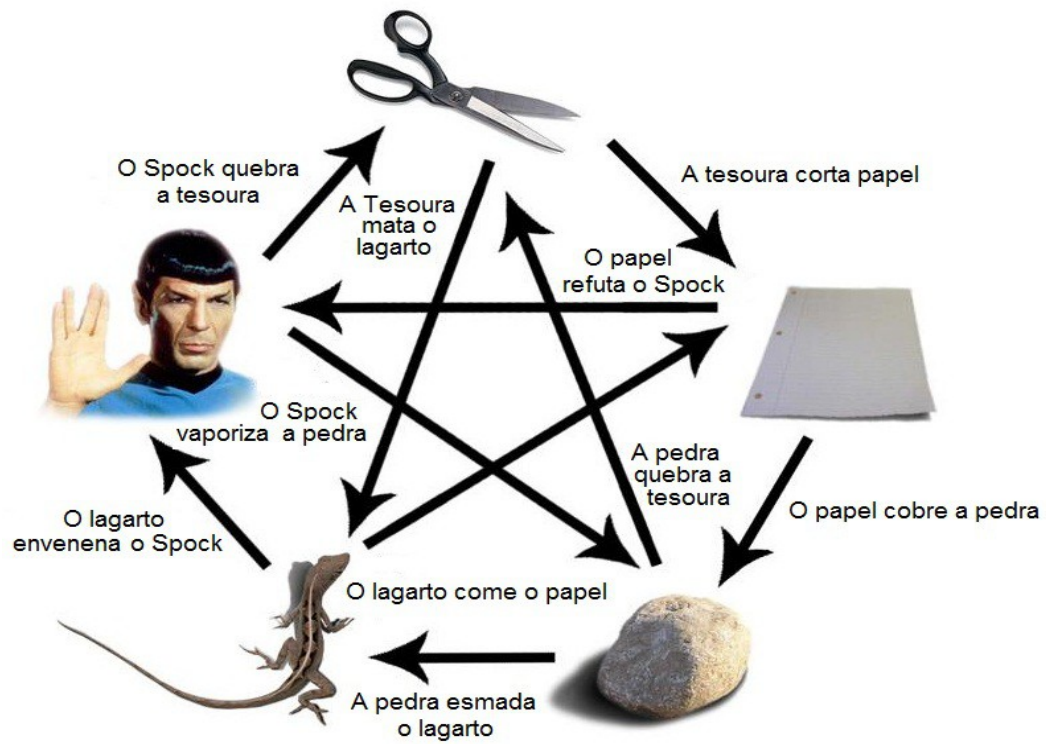
4) Use os menus Arquivo | Salvar (Ctrl+s), salvando o algoritmo em uma pasta desejada com o nome lab07.

5) Em seguida, usando a comando de controle **switch**, faça a atribuição para a variável computador obedecendo a seguinte ordem de valores para a variável sorteio:

1. caso 0, receberá a letra 'r';
2. caso 1, receberá a letra 'p';
3. caso 2, receberá a letra 't';
4. caso 3, receberá a letra 'l';
5. caso 4, receberá a letra 's';

6) Imprima na tela o valor por extenso das opções do computador e do usuário, usando a comando de controle switch.

7) Em seguida determine quem foi o vencedor, a opção do computador ou a opção do usuário, ou se houve empate. As regras sobre que item ganha de qual item são dadas na figura abaixo. Não se assuste com a quantidade de condições de verificação, mas não se esqueça de verificar todas as combinações.



8) Modifique programa para perguntar se o usuário quer jogar novamente.