

Programação Estruturada - 2018.2

Profa: Eveline Sá

Trabalho Final da Disciplina / **Data entrega: 13/02/2019**

O trabalho final da disciplina consiste em desenvolver os jogos listados abaixo pelas equipes indicadas. O trabalho corresponde a 60% da avaliação 2.

1. Jogo da Velha (3) - João / Pedro L / Lucas
2. Jogo da Memória (3) - Maria / Stephany / Joyce
3. Jogo de Dama (4) – Ezequiel / Jorge / Bia / Antonio
4. Jogo de Tabuleiro (3) – Euller / Kelly / Richard
5. Jogo do Bingo (3) – Jadiel / Pedro H / Dereck
6. Jogo Roletrando/Quiz (4) – Dâmares / Ellen / Emilly / Kaillane
7. Jogo da Forca (3) - Lia / Guilherme / Luis
8. Jogo Snake (3) - Rhazek / Marcelo / Victor
9. Jogo de Azar (acertar os números) (3) – Caio / Fabio / Rubens

O programa deve apresentar obrigatoriamente o uso de strings, structs e funções (com e sem parâmetros), entre outras estruturas que sentirem necessidade. **Importante: o programa deve estar identado e comentado.**

Juntamente com o programa, elaborar uma documentação que conterà os seguintes itens necessário para a implementação do programa (jogo).

- a. Algoritmo (mostrando a linha de raciocínio da equipe)
- b. Estruturas de Dados Utilizadas (matriz, struct, string,
- c. Funções (existentes) e Bibliotecas utilizadas
- d. Funções criadas
- e. Gameplay

Alguns requisitos mínimos para o jogo que devem ser implementados:

- a. Cadastro do jogador
- b. Interface amigável
- c. Histórico dos jogadores em arquivo.
- d. Ranking dos jogadores

Para cada jogo acima, a equipe responsável pelo jogo deve elaborar a gameplay do jogo, onde no mínimo devem ser definidos:

- a. condição de vitória
- b. como o jogador interage no jogo (teclado?, mouse?, touch?, etc)
- c. como se dá a pontuação

Obs. Avaliação da Participação: Nos dias de quarta-feira até a entrega do jogo, as faltas e a não utilização do horário para desenvolvimento do projeto, serão pontuados negativamente para a nota do aluno.

Profa. Eveline Sá

