

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
MARANHÃO.¹**

**SI - SISTEMAS DE INFORMAÇÃO.
LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I.²**

David Gomes de Jesus³

Lucas Nadler Rocha⁴

Evaldinólia Gilbertoni Moreira⁵

ATIVIDADE AVALIATIVA: Relatório do Jogo da Forca

São Luís

2020

¹ Nome da Instituição de Ensino

² Disciplina do curso de Sistemas de Informação

³ Aluno do 2º período do curso de Sistemas de Informação do IFMA

⁴ Aluno do 2º período do curso de Sistemas de Informação do IFMA

⁵ Professora da Disciplina de Linguagem de Programação I do IFMA

1. INTRODUÇÃO

Visão geral do desenvolvimento do jogo da Forca.

2. OBJETIVO

Mostrar através do relatório o que foi realizado em cada etapa da criação do jogo.

3. VISÃO GERAL

De maneira geral o funcionamento do jogo é através da entrada do usuário quando o mesmo escolhe jogar, com isso ao entrar no jogo o programa escolherá uma categoria aleatória dentre as que estão inseridas já no jogo, e dentro de cada categoria há várias palavras onde o programa escolherá uma destas aleatoriamente.

Na tela inicial do jogo já inicializado o programa mostrará a dica referente a palavra escolhida por ele, onde o usuário digitará a cada rodada uma letra para completar a palavra, 7(sete) chances serão disponibilizadas na qual a cada palavra errada uma chance será descontada e o boneco aparecerá aos poucos. O jogo encerra de três maneiras: quando o usuário acerta a palavra, suas chances acabam ou o tempo disponibilizado se encerra.

4. DESENVOLVIMENTO

4.1. Primeira Versão do Jogo

A primeira versão continha o funcionamento básico do jogo com apenas uma matriz que possuía a categoria das palavras e as palavras dentro de cada uma destas categorias. O jogo não havia contabilização de tempo para acertar a palavra.

4.2. Segunda Versão do Jogo

A segunda versão houve a substituição das matrizes que continha Dicas e Palavras de cada dica que foi substituída por arquivos de texto onde cada arquivo era correspondente às dicas e dentro de cada um, continha palavras referente à cada dica. Criação de estruturas complexas a fim de apontar variáveis dentro da estrutura para todas as funções.

4.3. Terceira Versão do Jogo

A terceira versão contou com uma modularização mais completa do jogo, inserção de um arquivo referente ao menu (menu.h), inserção de cores e tempo no jogo.

4.4. Quarta Versão do Jogo

A quarta versão do jogo houve correção de alguns bugs e modularização mais complexa e implementação de efeitos visuais e textos no menu.

4.5. Quinta Versão do Jogo

A quinta versão do jogo houve a correção de avisos e bugs do jogo, inserção da opção para adicionar uma nova palavra a um arquivo a parte chamado "outros.txt".

5. REFERÊNCIAS

DO LAGO, Silvio Pereira. **Linguagem C**. Disponível em: (ime.usp.br/~slago/slago-C.pdf).
Clube do Hardware. **Colocando tempo em um jogo**. Disponível em: (clubedohardware.com.br/topic/796193-resolvido-colocando-tempo-em-um-jogo/).
GOMESH, David. **Biblioteca console.h**. Disponível em: (github.com/DavidGomesh/console-h).