

20**12**'20**13**

# Linguagens de Programação • Módulo 9

# ANTE-PROJETO

*Jogo do Preço Certo*

*Rui Niete*

# Identificação [do aluno]

Rui Niete

Nº 17

Turma 10º A

# Projeto

## Descrição do Projeto

Neste projeto irei realizar um pequeno jogo do preço certo

## Funcionalidades a implementar

O programa, para além do jogo propriamente dito, permite a gestão dos dados:

* Acrescentar, mostrar, editar e eliminar jogadores
* Acrescentar, mostrar, editar e eliminar objetos

# Estruturas de dados a utilizar

Namedtuple

JogadorReg (codigo, nome, nick, jogos\_completos, vitorias, objetos\_saidos)

ObjetosReg (codigo, nome, marca, modelo, preço)

Para a persistência dos dados, serão utilizados ficheiros binários (um por estrutura).

# Estrutura de menus

Menu

1- Gestão de Jogadores

2- Gestão de Objetos

3- Jogar

Se clicarmos no número 1 iremos ver:

1. Acrescentar
2. Mostrar
3. Editar
4. Eliminar

Se clicarmos no número 2 iremos ver:

1. Acrescentar
2. Mostrar
3. Editar
4. Eliminar

# Calendarização

Entrega final do projeto e dia 1de julho