

TRABALHO

Atividade:

- Implemente um algoritmo que simule o funcionamento de algum problema do mundo real. Por exemplo:
 - Jogos
 - Por exemplo: Pacman, Batalha Naval, Campo Minado, Bomberman, Elifoot, Jogo da Vida, etc.
 - Sistemas
 - Por exemplo: Controle de Estoque, Controle de Estacionamento, Controle Acadêmico, Controle de Biblioteca, etc.

Todos os requisitos abaixo devem ser implementados no algoritmo:

- Utilizar Matriz/Vetor;
- Utilizar Procedimentos/Funções;
- Utilizar Arquivos;
- Tamanho: mínimo 500 (quinhentas) linhas.

Sistema de Avaliação:

- Apresentação (agendar um dia e horário com o professor)
- Proposta do algoritmo
- Interação com o usuário
- Organização do código
- Desenvolvimento do código

Sugestão

- Faça uma descrição detalhada do objetivo/funcionamento do algoritmo e apresente ao professor **ANTES** de iniciar o desenvolvimento.