



1º Período – Algoritmos e lógica de programação

Professor Gilberto Viana de Oliveira

PROJETO 1 – 10 pontos – Grupos de 4 a 6 pessoas

1. DESCRIÇÃO

O grupo deve implementar um jogo da forca usando a linguagem C. O **jogo da forca** é um jogo em que o jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. A cada letra errada, é desenhado uma parte do corpo do enforcado. O jogo termina ou com o acerto da palavra ou com o término do preenchimento das partes corpóreas do enforcado (cabeça, torso, braços e pernas). Para isso, o grupo terá que usar o conceito de vetores, além de condicionais e repetições. O jogo deve iniciar com um MENU com as seguintes funcionalidades.

1.1 FUNCIONALIDADES OBRIGATÓRIAS

As funcionalidades descritas a seguir compõe a parte mais importante do sistema. Todas elas devem estar dispostas em um menu.

- 1.1.1 **Cadastrar palavra** – Essa função deve pedir ao usuário para digitar uma palavra de no máximo 15 letras. Após o usuário digitar essa palavra a tela deverá voltar ao menu inicial.
- 1.1.2 **Adivinhar palavra (jogar)** – Deve iniciar o jogo, com base na palavra digitada pelo usuário, o jogador deve receber na tela o número de caracteres que a palavra digitada tem. Após isso, ele tenta adivinhar a palavra, digitando uma letra. Caso acerte, a letra deverá ser revelada na tela, com sua posição, caso erre, uma parte do corpo é “desenhada” na forca. O jogo deve continuar até que o jogador ganhe ou perca o jogo. Ao acontecer uma dessas opções, o programa deve retornar ao menu inicial.
- 1.1.3 **Quantidade de vitórias/derrotas** – Essa funcionalidade deve mostrar na tela quantas vezes o jogador venceu ou perdeu o jogo, inicialmente deve começar com 0-0.
- 1.1.4 **Sair do programa** – Deve encerrar o programa de maneira satisfatória (sem erros).



2. ENTREGA DO TRABALHO

- O trabalho deverá ser entregue até o dia 15/12/2020 às 23:59. Entrevistas acontecerão a na quarta feira a partir das 19 horas.
- O trabalho deve ser entregue via *google classroom*.
- O código deve ser enviado no formato de código fonte (arquivo.c).
ATENÇÃO: TRABALHOS ENVIADOS NO FORMATO .cpp RECEBERÃO NOTA ZERO.
- Arquivos com problemas de compilação receberão nota zero. O professor não receberá outro arquivo no momento da entrevista, o arquivo que será compilado será o arquivo enviado ao professor.
- Ao aluno que não enviar o código fonte, será atribuída nota zero.
- Não serão recebidos trabalhos atrasados. Caso o aluno não submeta o arquivo até a data limite, a nota zero será atribuída aos alunos.
- FLAGRANTES DE CÓPIAS DE TRABALHOS OCASIONARÃO EM NOTA ZERO PARA TODOS OS TRABALHOS SEMELHANTES.
- O trabalho poderá ser feito em trios ou quartetos.
- O trabalho deverá ser apresentado ao professor em datas e horários definidos. O não comparecimento de um dos integrantes do grupo resultará em nota zero para o aluno que faltar. O questionamento será feito de forma direcionada aos alunos do grupo entrevistado. A nota de cada aluno é individual, sendo esta dada por:
 - $notafinal = notaProjeto * notaEntrevista$
- Onde a *notaEntrevista* pode variar de 0 a 1.
- A indentação de código, comentários e qualidade da solução farão parte da avaliação do projeto.

Observações

O professor em hipótese alguma ajudará na construção do código.

O professor poderá tirar dúvidas sobre o enunciado do problema as funcionalidades pretendidas.