

Atividade: Jogo dos Animais

Você deverá desenvolver um algoritmo em Portugol que apresente ao usuário um MENU DE OPÇÕES como no exemplo abaixo:

MENU DE OPÇÕES

- 1 – JOGAR
- 2 – VER TOP 10
- 3 – SAIR

Selecione uma opção:

FUNCIONAMENTO DAS OPÇÕES

1. JOGAR

- O programa inicia uma rodada de perguntas e respostas.
- O usuário deve responder SIM ou NÃO para cada pergunta.
- Se a resposta for SIM, o algoritmo avança para a próxima coluna da tabela.
- Se a resposta for NÃO, o algoritmo avança para a próxima linha.
- O processo continua até que o animal seja identificado ou não seja encontrado.

Exemplo de funcionamento:

É mamífero? Sim

É quadrúpede? Sim

É carnívoro? Não

É herbívoro? Sim

Então o animal escolhido foi: Cavalo

2. VER TOP 10

- O programa deve mostrar os últimos 10 animais identificados durante as partidas.
- Utilize um vetor para armazenar o histórico.

3. SAIR

- Encerra o programa.

IMPORTANTE: A tabela a seguir deve ser utilizada como base para as perguntas e identificação correta do animal.

Tabela de Animais

Mamíferos	Quadrúpede	Carnívoro	Leão
Mamíferos	Quadrúpede	Herbívoro	Cavalo
Mamíferos	Bípede	Onívoro	Homem
Mamíferos	Bípede	Frutífero	Macaco
Mamíferos	Voadores	Morcego	
Mamíferos	Aquáticos	Baleia	
Aves	Não-voadoras	Tropical	Avestruz
Aves	Não-voadoras	Polar	Pingüim
Aves	Nadadoras	Pato	
Aves	De rapina	Águia	
Répteis	Com casco	Tartaruga	
Répteis	Carnívoros	Crocodilo	
Répteis	Sem patas	Cobra	