

IFBA – Campus Euclides da Cunha

Curso- Integrado Técnico em Informática

Disciplina- Algoritmo e lógica de programação

Professor- Breno

Alunos- Maílla Costa Ferreira, Maria Eduarda Pinheiro Santos, Maria Clara Santos Andrade, José Rômulo Silvany Costa, Bárbara Castro Barros Silva

Turma- 1 D e 1 C

## APRESENTAÇÃO DE PROJETO III UNIDADE

### JOGO: CAMPO MINADO

O jogo atual conta com as seguintes regras:

A área de jogo consiste num **campo** de quadrados retangular. Cada quadrado pode ser revelado clicando sobre ele, e se o quadrado clicado contiver uma mina, então o jogo acaba.

Seguindo a essas regras nosso projeto conta com

Matrizes: define o tamanho do campo no jogo

For: organiza as linhas e colunas de acordo com a proporção desejada

If: define a estratégia de acordo com as jogadas e número de bombas calculando os números

O passo a passo do jogo ficará:

1. Criar tabuleiro
2. Distribuir minas
3. Calcular os números
4. Mostrar tabuleiro
5. Jogar
6. Pedir posição de jogada
  - Se vazio, mostra o número e o jogo continua
  - Se bomba, explode e fim de jogo
7. Abrir tela de nova partida

Como jogar?

Seu objetivo no jogo é revelar todo o mapa sem clicar em uma mina, mas não se preocupe com sua primeira jogada, porque não existe como perder de primeira.

Seu primeiro clique abrirá uma região do tabuleiro, e ao fim dessa região, os blocos serão marcados por números. Cada número representa quantas minas estão em blocos ao redor daquele.

Quando você tiver certeza de onde está uma das minas, deve marcar o local, digite o número da coluna e da linha.

Pronto, agora é só montar sua estratégia e conseguir montar o campo sem conseguir ser atingido pelas bombas das minas que estarão camufladas.