

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, pois o campo depende delas para funcionar corretamente na proporção de tamanho do campo

If, else, while , para que o jogo reconheça os comandos dados pelo jogador e execute como necessário.

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