

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. 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

Def: usado na declaração de cada função

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

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

Elif: Validação das informações dadas pelo comando

While: permite repetir instruções enquanto uma condição for verdadeira.

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.