

Trabalho Prático

Observações:

- **Equipe:** Este trabalho deve ser desenvolvido em grupos de 5 ou 6 alunos.
- **Valor:** 2.0 pontos na prova P2.
- **Apresentação:**
Data: 21h dos dias 22 ou 29/11/2018.
Tempo máximo: 10 min.

Desenvolva uma aplicação prática sobre os conceitos de árvore vistos na disciplina (ou relacionados), por exemplo árvore binária. Qualquer linguagem pode ser utilizada!

1. Sugestões de aplicação:

- (a) Desenvolvimento de um jogo educativo, cujo objetivo é desafiar o jogador a demonstrar e treinar seus conhecimentos sobre árvore. A história, ilustrações e linguagem de implementação do jogo fica por conta da criatividade de cada grupo.
- (b) Outras aplicações ou jogos que usam o conceito de árvore também podem ser sugeridos.

2. Critérios de avaliação:

- (a) Implementação (*Valor: 1,0 ponto*).
 1. Adequação a proposta.
 2. Nível de dificuldade.
 3. Funcionamento.
 4. Originalidade.
 5. Criatividade.
- (b) Slides e apresentação (*Valor: 1,0 ponto*).
 1. Organização e clareza.
 2. Motivação e objetivo da aplicação.
 3. Descrição da implementação.
 4. Apresentação da aplicação.
 5. Conclusões e referências.

OBS: todos os participantes devem participar da apresentação.