

° Identificação dos autores (nomes e RAs) e do trabalho

Relatório Projeto 3, Projeto Final de INI14 Prototipagem

- 1º Informática Matutino

Técnicas de Programação, Prototipagem e Dispositivos de Controle

- Professor Francisco, Professor Sérgio

1º Aluno: João Victor Cruz Ribeiro (21239)

2º Aluno: Maria Julia Hofstetter Trevisan Pereira (21250)

° Introdução

1)Descrever objetivos do trabalho:

Realizar um programa em dupla, que funciona como um jogo de forca usando a classe “dicionario” e “vetorDicionario”, com integração ao Arduino.

° Desenvolvimento

1)Descrever datas, horas e tempo de desenvolvimento:

Dia 25/05/21 (07:50-11:55);

Dia 01/06/21 (07:30-10:00), (10:40-11:55), (14:00-15:10);

Dia 04/06/21 (14:35-17:10);

Dia 08/06/21 (08:00-11:55);

Dia 09/06/21 (10:15-11:55);

Dia 10/06/21 (10:15-11:55);

Dia 11/06/21 (10:15-11:55);

Dia 12/06/21 (10:30-12:00), (13:40-16:15).

2)Descrever erros encontrados e soluções aplicadas:

Estávamos com dificuldade com o tamanho do bool[] acertou, e para concertar declaramos um vetor booliano de quinze posições;

Estávamos com dificuldade para colocar a string em maiúsculo no botão “iniciar”, pesquisamos na internet, e conseguimos encontrar um site que mostrava esse método;

Não conseguíamos apagar parte da string depois de “palavra” no botão “iniciar”, resolvemos com o método (dgvPalavra.ColumnCount = palavra.Length);

Tivemos dificuldade em exibir a dica na tela do programa, conseguimos resolver usando sorteio que é nossa variável aleatória (random);

Tivemos dificuldade em fazer o programa selecionar uma palavra aleatória, resolvemos usando o método random com o tamanho do vetor menos um, atribuímos ele à variável sorteio, declaramos uma string que recebe uma posição com uma palavra aleatória do vetorDicionario;

Tivemos dificuldade com a exibição das letras no dataGridView, resolvemos ao acessar a linha do dataGridView e o valor da célula dela, depois atribuímos a letra na célula;

Estávamos com problema no botão do espaço, para resolver fizemos um if que consistia em: se a letra fosse nula ou igual cadeia vazia, adicionávamos um espaço;

3)Descrever dificuldades encontradas:

Encontramos dificuldades para relacionar nossos horários;

Tivemos problemas com a internet no dia 12/06.

4)Descrever auxílio da monitoria:

Procuramos a monitoria no dia 10/06, quem auxiliou no projeto foi o Nicolas Duarte que ajudou na configuração do dataGridView;

No dia 11/06, quem auxiliou foi o Gabriel Arruda, que ajudou na exibição da letra no dataGridView;

No dia 11/06, tivemos o auxílio do Nicolas Duarte, que ajudou a corrigir o problema no espaço, e a deixar a letra vermelha após ser clicada, ele também ajudou a não permitir clicar no mesmo botão duas vezes, e ajudou a tirar os espaços que sobravam a direita no dataGridView;

5)Fontes de pesquisa:

1°)<https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/api/system.windows.forms?view=netframework-4.7.2;>

2°)[LTP2 - AULA 01 - Jogo da Forca em C# no Visual Studio;](#)

3°)[http://www.macoratti.net/12/05/c_rand1.htm#:~:text=Criamos%20o%20objeto%20randNum%20da,retorna%20um%20n%C3%BAmero%20inteiro%20aleat%C3%B3rio.&text=o%20m%C3%A9todo%20Next\(\)%20que%20retorna%20um%20n%C3%BAmero%20aleat%C3%B3rio%20n%C3%A3o,um%20n%C3%BAmero%20aleat%C3%B3rio%20n%C3%A3o%20negativo;](http://www.macoratti.net/12/05/c_rand1.htm#:~:text=Criamos%20o%20objeto%20randNum%20da,retorna%20um%20n%C3%BAmero%20inteiro%20aleat%C3%B3rio.&text=o%20m%C3%A9todo%20Next()%20que%20retorna%20um%20n%C3%BAmero%20aleat%C3%B3rio%20n%C3%A3o,um%20n%C3%BAmero%20aleat%C3%B3rio%20n%C3%A3o%20negativo;)

4°) <https://www.codeproject.com/Questions/1189216/How-to-show-string-on-datagridview-in-Csharp;>

° Conclusão

1)Descrever o que foi aprendido e as conclusões a que chegou:

Aprendemos a usar o timer;

Aprendemos a exibir uma letra no DataGridView;

Deixar o DataGridView do tamanho da palavra;

Transformar uma string em maiúsculo;

Usar random;

Aprendemos que o método TrimEnd tira os espaços direitos que sobram da palavra;

Aprendemos o método Location = new point do pictureBox;
System.Drawing, que permite que mudemos as cores dos botões.