# **DESENVOLVIMENTO FULL-STACK**

## Profa. Marcia Pereira

# 1. Projeto Jogo - Parte I

1.1 Objetivo: aplicar a introdução a programação com PHP.

# INSTITUTO FEDERAL São Paulo Câmpus

Guarulhos

#### 1.2 Desenvolvimento:

Usando um dos jogos a seguir e faça a tela principal do mesmo, usando o comando echo e variáveis:

- Jogo da Forca
- Trilha
- Bingo
- Quadrado Mágico
- Jogo da memória

#### 1.3 Tema:

- Inteligência Artificial
- Meio Ambiente

### 1.4 Equipe:

Esta atividade poderá ser feita individualmente ou em dupla

- 1.5 Conteúdos para desenvolvimento:
  - Variáveis
  - Constantes,
  - arrays,
  - Operadores (aritméticos, lógicos e relacionais);
  - Estruturas de controle (decisão e repetição)
  - Funções;
  - Manipulação de arquivos;
  - Arquivos;
  - Formulários

### 1.6 Critérios de avaliação:

### 1.7 Data de entrega:

Parte 1: 31/08/2023

## **DESENVOLVIMENTO FULL-STACK**

# Projeto do Jogo

## Tipo do jogo escolhido:

Jogo da memória

# INSTITUTO FEDERAL São Paulo Câmpus Guarulhos

#### Tema:

Meio Ambiente

### Integrantes do Grupo:

Jéssica Bueno Ramos

## Descrição do Jogo:

Na tela inicial, o jogo terá dois botões, um para iniciar o jogo e o outro para configurar o nível do jogo. Ao iniciar o jogo, o jogador terá que procurar quais cartas fazem pares com outras, se ele conseguir memorizar todos os pares e achar todas, vencerá o jogo.

### Quantidade de Jogadores

1 jogador

#### Níveis e descrição:

O jogo terá 2 níveis, o fácil e o difícil, que poderão ser mudados nas configurações. O nível fácil terá 8 cartas, tendo 4 pares. E o nível difícil terá 12 cartas, sendo 6 pares.

## Pontuação como acontecerá:

O jogador começará com 10 pontos, se ele virar duas cartas e essas forem par uma da outra, o jogador ganhará 5 pontos, caso contrário perderá 2 pontos. Se ele zerar seus pontos, irá perder o jogo.

### Definição do vencedor e perdedor:

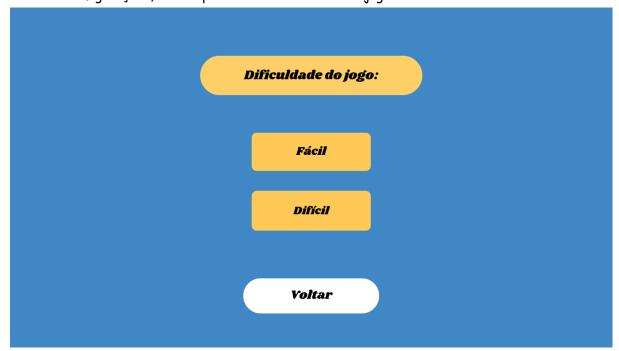
O vencedor é aquele que conseguiu achar todos os pares e não zerou seus pontos, já o perdedor é aquele que zerou seus pontos e não conseguiu achar os pares.

# Telas principais do jogo e uma breve descrição:

Tela principal, tendo 2 botões, um para iniciar o jogo e o outro para abrir as configurações.



Tela das configurações, onde é possível alterar o nível do jogo.



Tela do jogo em nível fácil.

# Jogo da Memoria

Dificuldade: Fácil Pontos: 0



Tela do jogo em nível difícil.

# Jogo da Memoria

Dificuldade: Difícil Pontos: 0

