

Trabalho 3 - Árvores

Estruturas de Dados - Semestre 1 - 2018

Data de entrega: 01/07/2018

Professor: Diego Furtado Silva

Vocês devem desenvolver um jogo que utiliza como principal ferramenta **árvores (preferencialmente binárias)**. Para isso, o primeiro passo é definir um jogo em que a utilização de tal estrutura de dados seja adequada e de fato necessária. Especificamente:

- O trabalho pode ser desenvolvido em C, C++ ou outra linguagem similar, desde que a estrutura de dados seja implementada sem a utilização de “bibliotecas prontas” e dentro do esquema de modularização visto em aula.
- O desenvolvimento de uma interface gráfica amigável é encorajado, porém não contará como parte da nota final. No caso de optarem por não fazer a interface gráfica, vocês deverão desenvolver um esquema de entrada e saída amigável para que seja possível interpretar o estado do jogo após cada operação. Em outras palavras, essa interface deverá narrar o que aconteceria no jogo, caso a interface gráfica estivesse implementada.
- Junto aos códigos-fonte, deverão ser entregues um arquivo *makefile* e um arquivo *readme*, explicando em alto nível a ideia do jogo (e como ele deve se comportar), como o código está modularizado e como compilar (regras do *makefile*, por exemplo). Lembre-se que o trabalho será, a princípio, corrigido no Linux. Caso tenham alguma restrição em relação a isso, por favor, contatem o professor com antecedência.
- Os grupos são de até 4 estudantes. Qualquer número entre 1 e 4 é válido.

O trabalho será corrigido de acordo com a qualidade da implementação, estruturação do código, adequabilidade da estrutura ao problema e correitude.