



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS MUCAMBINHO
CURSO DE ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO

JOGO DE PALAVRAS

ANA VITÓRIA PINHEIRO GOMES

Matrícula: 571392;

Email: anavitoriapinheirogomes29@gmail.com;

DIANA MARIA MELO MATOS

Matrícula: 569948;

Email: dianamariamelo09@gmail.com;

JOEL ANDERSSON RODRIGUES

Matrícula: 571518;

Email: joelrodrigues@aluno.ufc.br;

SOBRAL - CE

2024

SUMÁRIO

1.0 INTRODUÇÃO	3
2.0 JOGO DAS PALAVRAS	4
2.1 Fluxo de operações	6
2.2 Cenário de execução	7
3.0 DIFICULDADES ENCONTRADAS NO PROJETO	10
4.0 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	11

1.0 INTRODUÇÃO

O presente manual tem como objetivo apresentar um programa desenvolvido na linguagem de programação C, em conformidade com o padrão ANSI C89. Intitulado Jogo de Palavras, esse programa permite ao usuário alternar entre letras maiúsculas e minúsculas em uma cadeia de caracteres inserida via teclado.

O programa foi projetado para oferecer ao usuário diversas opções de conversão de caixa de texto, proporcionando maior flexibilidade e praticidade no tratamento de strings. Assim, este manual está organizado de forma lógica e estruturada para garantir a compreensão necessária sobre o funcionamento do código, além de fornecer acesso a informações técnicas relevantes.

Destinado a um público amplo, composto tanto por profissionais da área de programação quanto por usuários sem experiência prévia, este documento destaca aspectos fundamentais do desenvolvimento e da implementação do código na linguagem C. Dessa forma, busca-se fornecer instruções detalhadas e claras, assegurando um entendimento acessível e facilitando o uso do programa.

2.0 JOGO DE PALAVRAS

2.1 Fluxo de operações

1. Entrada da frase: O programa lê uma sequência de caracteres (string), tendo por limite até 100 caracteres, inserida pelo usuário a partir do teclado. Nesse momento, o usuário deve digitar uma frase de sua escolha para realizar a conversão que deseja.
2. Armazenamento da string: Após a imersão da string no passo anterior, ela é armazenada e salva em um arquivo de texto. Permitindo que no prompt de comando, seja impresso a frase digitada inicialmente pelo usuário antes da conversão.
3. Seleção de Conversão: O usuário acessa o menu interativo e seleciona uma das opções de conversão:
 - Converter todas as letras maiúsculas.
 - Converter todas as letras minúsculas.
 - Inversão de caixa de texto (letras maiúsculas tornam-se minúsculas e vice-versa).
 - Converter apenas a primeira letra da frase para maiúscula.
 - Converter a primeira letra de cada sentença/palavra em maiúscula, exceto conectivos (preposições e conjunções) que permanecem minúsculas.
4. Realização de múltiplas conversões: O usuário pode realizar diversas conversões em uma mesma sessão, sem que ocorra a necessidade de reiniciar o programa.
5. Visualização e Nova Conversão: Após cada conversão, o código exibe ao usuário a string alterada e, possibilita que ele opte por converter uma nova string.
6. Reversão para o texto original: O programa oferece a opção de reverter a string para o seu formato original, em casos que o usuário deseja desfazer as alterações aplicadas.

2.2 Cenário de execução

1. Entrada de frase: Supondo que um usuário deseja converter a seguinte frase no programa:

Entrada pelo teclado: "Eu curso engenharia da Computação!"

2. Armazenamento da string: Ao usuário digitar a frase, o programa irá aceitar, pois possui menos de 100 caracteres. Posteriormente irá guardar essa mesma frase em um arquivo texto e exibirá a mensagem:

"Texto armazenado com sucesso: Eu curso engenharia da Computação!"

3. Seleção da Conversão: O menu apresenta as seguintes opções:
 - Opção 1: Converter todas as letras para maiúsculas.
 - Opção 2: Converter todas as letras para minúsculas.
 - Opção 3: Inverter caixa (maiúsculas se tornam minúsculas e vice-versa).
 - Opção 4: Apenas a primeira letra da frase em maiúscula.
 - Opção 5: Primeira letra de cada palavra em maiúscula, exceto preposições e conjunções.

Uma vez que o usuário seleciona a Opção 1, ocorre o seguinte processo:

4. Aplicação da Conversão: O programa converte a string para maiúsculas e exibe o resultado:

Saída: "EU CURSO ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO!"

5. Visualização e Nova Conversão: O usuário decide testar outra conversão e seleciona a Opção 2 (Converter todas as letras para minúsculas). O programa exibe:

Saída: " eu curso engenharia da computação!"

6. Visualização e Nova Conversão: O usuário decide novamente testar outra conversão possível para o seu texto a partir da primeira frase inserida e seleciona a Opção 3 (Inverter caixa). O programa exibe:

Saída: "eU CURSO ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO!"

7. Visualização e Nova Conversão: O usuário decide posteriormente teste mais uma das conversões, tendo em vista a primeira frase inserida e seleciona a Opção 4 (Apenas a primeira letra da frase em maiúscula). O programa exibe:

Saída: "Eu curso engenharia da computação!"

8. Visualização e Nova Conversão: Por fim o usuário decide realizar o teste com a última conversão disponível, a partir da primeira frase inserida e seleciona a Opção 5 (Primeira letra de cada palavra em maiúscula, exceto preposições e conjunções). O programa exibe:

Saída: " Eu Curso Engenharia da Computação!"

O programa exibe na tela de acordo com a opção selecionada.

9. Reversão para o Original: Caso deseje retornar à versão original, o usuário escolhe a opção de reversão, e o programa exibe:

Saída: "Eu curso engenharia da computação!"

DIFICULDADES ENCONTRADAS NO PROJETO