**MANUAL PROGRAMADOR**

Aqui é onde é fornecido a explicação do código do jogo *The simple life of a square.*

Uma imagem com texto, Tipo de letra, captura de ecrã, design

Descrição gerada automaticamente

A função main() é o ponto de entrada principal do programa. Neste caso, ela simplesmente chama a função mainMenuu(). A função mainMenuu() esta definida no ficheiro mainMenu.c.

**mainmenu.c**

O ficheiro mainMenu.c contém a implementação da função mainMenuu().

Explicação das principais partes desse código:

Uma imagem com texto, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

A função mainMenuu() é responsável por exibir o menu principal do jogo. Ele limpa a tela usando system("cls"), exibe um aviso na tela e aguarda a entrada do utilizador para continuar.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, ecrã

Descrição gerada automaticamente

Em seguida, a função chama a função loading(), que exibe uma barra de progresso simulando o carregamento do jogo.

Depois do carregamento, a função exibe um logotipo do jogo em ASCII art usando uma string de caracteres de múltiplas linhas.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Software de multimédia

Descrição gerada automaticamente

A função boxmenuu() é responsável por exibir as opções do menu principal e lidar com a seleção do utilizador. Ela utiliza a função optionsCenter() para exibir as opções de forma centralizada e aguarda a entrada do utilizador para realizar a ação correspondente.

**box.h**

Uma imagem com texto, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

O arquivo "box.h" contém um conjunto de funções relacionadas à manipulação de caixas e cores no console. Aqui está uma explicação das principais partes desse código:

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

A função textColor() é usada para definir a cor do texto e do fundo no console. Ela utiliza a função SetConsoleTextAttribute() do Windows para definir os atributos de cor.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Sistema operativo

Descrição gerada automaticamente

A função linhaCol() posiciona o cursor do console em uma determinada linha e coluna. Ela utiliza a função SetConsoleCursorPosition() para definir a posição do cursor.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software

Descrição gerada automaticamente

A função boox() desenha uma caixa retangular no console usando caracteres ASCII para criar os cantos, linhas horizontais e verticais. Ela utiliza a função linhaCol() para posicionar o cursor e imprime os caracteres necessários para desenhar a caixa.

As enumerações \_BLACK, \_BLUE, \_GREEN, etc., são usadas para definir códigos de cores para uso com a função textColor().

Uma imagem com texto, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

A função optionsCenter() é responsável por exibir uma lista de opções em um menu centralizado e retornar a opção selecionada pelo usuário. Ela utiliza as funções linhaCol() e boox() para exibir o menu e aguarda a entrada do usuário para selecionar a opção desejada.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

As funções supermegaTAB() e supermegasaltodelinha() são utilitárias que imprimem uma determinada quantidade de tabs e saltos de linha, respectivamente.

Em resumo, o arquivo "box.h" fornece funcionalidades para manipular caixas, cores e menus no console, facilitando a criação de interfaces visuais simples.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, design

Descrição gerada automaticamente

Existem várias funções que depois vão ser chamadas em gameCurrent.c

**gameCurrent.c**

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, menu

Descrição gerada automaticamente

A função perguntar() é a função principal que chama as outras funções para fazer perguntas ao jogador.

A

Uma imagem com texto, captura de ecrã, ecrã, software

Descrição gerada automaticamente

função namePlayer(int nLine) solicita ao jogador que insira seu nome. Ela usa a função optionsCenter() para exibir um menu com opções. O jogador pode digitar seu nome e confirmar, ou voltar para o mainMenu().

Uma imagem com texto, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

A função sexo(int nLine) solicita ao jogador que escolha seu sexo. Também usa a função optionsCenter() para exibir um menu com opções. O jogador pode selecionar "Homem", "Mulher" ou voltar para o menu principal.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software

Descrição gerada automaticamente

A função modoVida(int nLine) solicita ao jogador que escolha seu modo de vida. Mais uma vez, usa a função optionsCenter() para exibir um menu com opções. O jogador pode selecionar "Normal", "Alta Vida", "Guerra" ou voltar para o menu principal.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

A função comeco() exibe uma mensagem de introdução antes de começar o jogo.

**gameCurrent.h**

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software

Descrição gerada automaticamente

Existem várias funções que depois vão ser chamadas em gameCurrent.c

vontade.c

Simula um menu de casa de banho (WC).

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software

Descrição gerada automaticamente

O utilizador pode escolher entre as opções "mijar" e "cocó”

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

O programa exibe mensagens de preparação para a ação escolhida.

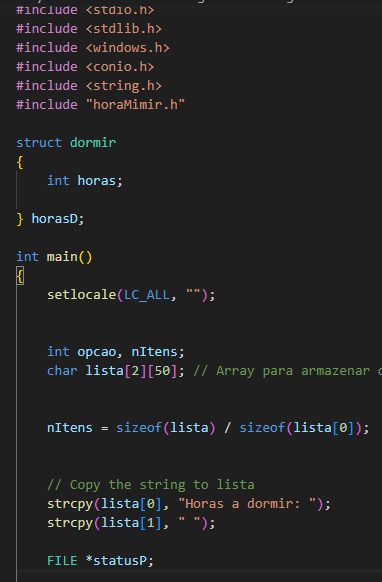
O programa também cria um ficheiro chamado "verificarFecharEXE.txt" com um valor específico.

Após a seleção, o programa simula a ação escolhida.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

**horaDormir.c**



horaDormir.c simula um menu para definir a quantidade de horas de sono.



O utilizador pode inserir o número de horas que deseja dormir.

O programa regista as informações num ficheiro chamado "horasSono.txt".

**comer.c**

comer.c simula um menu de escolha de alimentos na cozinha.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software

Descrição gerada automaticamente

Utiliza a estrutura cozinha para armazenar a quantidade de cada alimento disponível.

Os alimentos disponíveis são: banana, batata cozida, carne de porco e sanduíche.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, ecrã

Descrição gerada automaticamente

O utilizador pode selecionar uma opção no menu para comer um determinado alimento.

Regista as informações num ficheiro chamado "comida.txt". O programa cria um ficheiro chamado "verificarFecharEXE.txt" com um valor específico de verificação para o script do python depois receber.

Os valores das quantidades de alimentos disponíveis são atualizados no ficheiro "comida.txt" após o utilizador fazer uma escolha.