

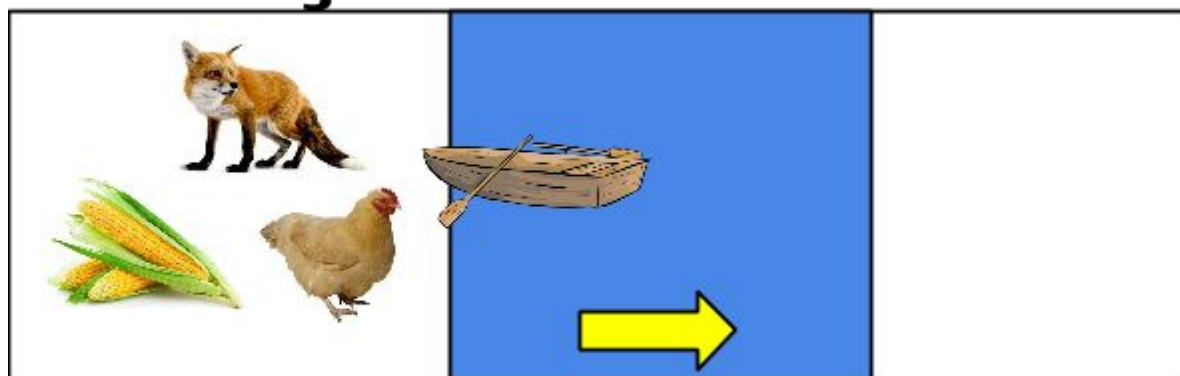
## Trabalho 1 - Sistemas Hiperídia

Um barqueiro deseja atravessar um rio levando uma **raposa**, uma **galinha** e um **saco de milho**. Assumindo que no pequeno barco só é possível atravessar um item por vez, acontecem os seguintes problemas: se a raposa for deixada sozinha com a galinha, ela come a galinha; se a galinha for deixada sozinha com o milho, a galinha come o milho.

Construa uma aplicação interativa utilizando tecnologias web que implementam o dilema do barqueiro:

1. O barco alterna entre as margens quando se clica na seta.
2. A seta sempre deve apontar para a margem que o barco não está.
3. Se clicar em um animal na margem que o barco está, ele deve subir à bordo do barco.
4. Se clicar em um animal no barco ele deve se mover para a margem atual.
5. Se após a travessia a raposa e a galinha ficarem juntas, avisar que o jogador perdeu.
6. Se após a travessia a galinha e o milho ficarem juntos, avisar que o jogador perdeu.
7. Se após desembarcar um item os três estiverem na margem da direita, avisar que o jogador venceu.

## Faça a travessia!



Alunos: Fulano de Tal, Ciclano de Tal e Beltrano de Tal.

O trabalho deve ser entregue em um arquivo “zip” até dia 21/09/2015 e pode ser realizado em grupos de até três pessoas. O estilo fica a seu critério, mas todos os arquivos devem estar no arquivo compactado. O arquivo deve ser enviado para [igorknop@gmail.com](mailto:igorknop@gmail.com). Cada dia após a data de entrega implica em um desconto de 5% da nota total.