

## Jogo de Identificação de Personagens

O propósito deste trabalho é construir um jogo que **adivinha** um personagem escolhido pelo usuário a partir de suas **características**. Ao ser iniciado, o jogo deve realizar uma série de perguntas ao usuário com o objetivo de identificar corretamente o personagem. O jogo deve ser capaz de adivinhar o personagem com um número máximo de perguntas pré-determinado (por padrão, 10). Caso não consiga, deverá declarar a vitória do usuário e **incluir** o personagem **jogado** em sua base de dados.

## Sobre o Desenvolvimento

O jogo deve ser desenvolvido na linguagem Prolog, e iniciado ao se invocar o predicado **startGame** no prompt do interpretador. Ele deve manter uma base de dados de **personagens** e seus respectivos atributos. O número e o tipo de atributos não são fixos, mas todos os personagens devem conter, obrigatoriamente, os seguintes atributos: nome, se é fictício ou real e local de origem.

O aluno deve modelar a representação dos personagens, seus atributos e o mecanismo de busca utilizado para resolver o jogo. Também é necessário **popular uma base de dados inicial**, contendo pelo menos 20 personagens distintos.

## Entrega e Avaliação

Este trabalho pode ser feito individualmente ou em dupla. A entrega deverá ser feita em um **arquivo compactado no formato zip**, contendo todos os arquivos do código-fonte do programa. Cada arquivo deve conter, no início, um comentário **identificando seu(s) autor(es)**.

A entrega deverá ocorrer exclusivamente por meio da plataforma Moodle, **até a data de 30/06/2025**. A avaliação será feita **mediante entrevista**, na qual serão avaliadas a funcionalidade do programa desenvolvido, sua organização, eficiência e a dedicação demonstrada nos artefatos entregues.