

PROVA AVALIATIVA - JOGO TERMO

OBJETIVO GERAL

Desenvolver um jogo de palavras inspirado no Termo (<https://term.ooo/>) onde o jogador deve descobrir uma palavra secreta em um número limitado de tentativas, recebendo feedback visual sobre a proximidade com a solução.

VISÃO GERAL DO JOGO

O Termo é um jogo de adivinhação de palavras onde você tem **5 tentativas** para descobrir a palavra secreta. Após cada palpite, o jogo fornece pistas visuais através de cores que indicam quais letras estão corretas e em que posição.

MÓDULOS DO SISTEMA

1. MENU PRINCIPAL

O sistema apresenta um menu central com as seguintes opções:

```
[ Jogar ]  
[ Configurar ]  
[ Sair ]
```

2. CONFIGURAR PALAVRA SECRETA

Fluxo:

1. Usuário seleciona "Configurar" no menu
2. Sistema solicita a digitação da palavra secreta com até 15 letras
3. Palavra é armazenada para uso no jogo

3. JOGAR

Pré-requisito: Palavra secreta deve estar configurada

REGRAS E MECÂNICAS DO JOGO

OBJETIVO




Descobrir a palavra secreta em até **5 tentativas**.

COMO JOGAR

1. Digite uma palavra com o **mesmo tamanho** da palavra secreta
2. Pressione ENTER para enviar seu palpite

3. Observe as cores para obter pistas

🧠 SISTEMA DE CORES (FEEDBACK VISUAL)

Cor	Significado	Explicação
 VERDE	Letra correta na posição correta	A letra existe na palavra e está na posição exata
 AZUL	Letra correta na posição errada	A letra existe na palavra mas em outra posição
 BRANCO	Letra não existe na palavra	A letra não faz parte da palavra secreta

📦 COMPORTAMENTO COM LETRAS REPETIDAS

- Se a palavra secreta tem letras repetidas, o sistema considera a **quantidade exata**
- Exemplo: Palavra secreta "ARARA" → contém 3 'A's e 2 'R's
- Palpite "AAAAA" → apenas 3 'A's serão verdes/azuis, 2 serão brancos

🎮 CONTROLES




- **ESC**: Interrompe o jogo atual e oferece opções:
 - Continuar
 - Abandonar

EXEMPLOS DE JOGABILIDADE

Exemplo 1: Palavra Secreta "COSTA"

Tentativa 1: "TURMA"

T U R M A
    

- **A**:  Verde (posição correta)
- **T**:  Azul (existe mas em outra posição)
- U, R, M:  Branco (não existem)

Tentativa 2: "VIOLA"

V I O L A
    

- **A**:  Verde
- **O**:  Azul
- V, I, L:  Branco

Exemplo 2: Palavra Secreta "ARARA"

Tentativa: "ARARA"

A R A R A
■ ■ ■ ■ ■

Todas as letras verdes → Vitória!

Tentativa: "AAAAA"

A A A A A
■ □ ■ □ ■

Apenas as posições 1, 3 e 5 são verdes (refletindo os 3 'A's da palavra secreta)

VALIDAÇÕES DO SISTEMA

☒ VALIDAÇÕES DE ENTRADA

- **Palavra secreta:** Não pode ser vazia
- **Palavras digitadas:** Devem ter exatamente o mesmo tamanho da palavra secreta
- **Caracteres:** Convertidos automaticamente para maiúsculas

MENSAGENS DO SISTEMA

- "Termo ainda nao definido. Utilize a opcao 'Configurar!'"
- "Parabens, voce venceu!"
- "Voce perdeu!"

INTERFACE

- Menu centralizado
- Grade de letras alinhada centralmente
- Cores distintivas para feedback
- Mensagens de alerta claras

INSTRUÇÕES DE ENTREGA

1. Salve o código-fonte do sistema com o nome `provaYYXX.prg` (substitua YY e XX pelo número fornecido pelo professor, por exemplo, `prova0723.prg`).
2. Inclua seu nome completo como comentário na primeira linha do arquivo-fonte. Exemplo: `// ANGELO BEGNOSSI.`
3. O arquivo deve ser entregue na pasta `provas` até às 21h40.
4. Certifique-se de que todas as funcionalidades estejam implementadas:
 - ☒ Menu funcional

- ☒ Configuração de palavra secreta
 - ☒ Sistema de tentativas
 - ☒ Feedback visual com cores
 - ☒ Tratamento de letras repetidas
 - ☒ Validações de entrada
 - ☒ Mensagens de vitória/derrota
-