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.

- 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"

TURMA			

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

Tentativa 2: "VIOLA"

VIOLA			

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

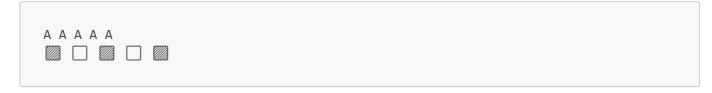
Exemplo 2: Palavra Secreta "ARARA"

Tentativa: "ARARA"



Todas as letras verdes → Vitória!

Tentativa: "AAAAA"



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