

TRABALHO 01

Nota

Curso:	Tecnologia em Informática para Gestão de Negócios (MANHÃ)	Turma:	2º.
Disciplina:	Algoritmo e Programação de Computadores	Data da entrega:	23/11/2016
Aluno (a):		R.A.	

O TRABALHO DEVE SER ENTREGUE NESTA FOLHA, SE NECESSÁRIO USAR MAIS FOLHAS EM BRANCO COM NOME EM TODAS ELAS. **NÃO USAR FOLHA DE CADERNO. O ALGORITMO DEVE SER MANUSCRITO E VOCÊ PODE IMPRIMIR APENAS O PROGRAMA.**

- 1) A empresa *Trump Lula's Gambiarra Food* é uma multinacional na área de alimentação. Essa empresa instalou seus restaurantes em todo território Brasileira, com mais de 50 lojas. Por ser uma novidade em nosso país decidiu desenvolver um jogo para se aproximar mais de seus clientes. Sabendo que o povo Brasileiro é um povo de muitas crenças e que adora uma adivinhação, desenvolveu o jogo de apostas **roleta ZOO**. Você foi escolhido como programador, por ser muito talentoso, para desenvolver esse sistema. O cliente para poder participar do jogo deve gastar no mínimo R\$ 50,00 no restaurante da empresa. Portanto, a cada R\$ 50,00 gasto ele poderá participar de uma jogada. Então, se gastar R\$ 250,00 poderá jogar 5 vezes. O jogo é capaz de adivinhar o animal que um cliente escolheu, dentre uma lista de animais previamente selecionados e apresentados a ele. Os animais possíveis são: *Leão; Cavalo; Homem; Macaco; Morcego; Baleia; Avestruz; Pinguim; Pato; Águia; Tartaruga; Crocodilo; Cobra*. O cliente deve inserir o valor gasto uma única vez, o Sistema calcula quantas jogadas ele tem direito de realizar. O programa irá perguntar dados sobre os animais e o cliente responderá S ou N, para Sim ou Não respectivamente. Cada vez que o Sistema acertar a escolha do usuário, ele perde um jogada, até que não tenha mais jogadas para realizar. O Sistema irá mostrar o animal que usuário escolheu e ele confirmará também com S ou N, mas não pode mentir. Caso o Sistema não acerte o animal escolhido, o cliente ganha R\$ 5,00 de desconto na próxima compra. Faça um **Algoritmo/Programa em Linguagem C** que seja capaz de concluir qual animal foi escolhido pelo cliente, por meio das perguntas e respostas. Este Sistema deve executar quantas vezes o usuário tiver direito e, ao final, deve mostrar o valor que o cliente ganhou de desconto ou se ele perdeu todas as suas jogadas mostrando a frase "*over game*". **Usar estrutura de Decisão, Estrutura de Repetição e apenas uma variável para receber as respostas.** Mostre os resultados ao final do jogo.

Por exemplo:

É mamífero? Sim.

É quadrúpede? Sim.

É carnívoro? Não.

É herbívoro? Sim.

Então o animal escolhido foi o **CAVALO**.

Utilize as seguintes classificação

