

# RELATÓRIO - JOGO - FORCA

## Integrantes do Grupo:

- LEONARDO FELIPE SILVA COSTA - RGM: 32909969
- CAIO LIMA DA CUNHA FRAGOSO - RGM: 34237232
- JOSE VICTOR SOUZA SABINO - RGM: 33580766
- SEARLEY RYAN ANDRADE DE NASCIMENTO - RGM: 33896160
- ANNA VICTÓRIA AMORIM -RGM:

## → O JOGO DA FORCA É COMPOSTO PELAS SEGUINTE REGRAS:

→ASSIM QUE JOGO ABRIR E SER INICIADO, VOCÊ VAI SER DIRECIONADO PARA TELA DE MENU(MENU PRINCIPAL), NO QUAL VAI TER AS OPÇÕES DE “INICIAR JOGO”, “ADICIONAR DICA”, “ADICIONAR PALAVRA” E “SAIR”.

```
void menu() {
    char opt;
    do {
        system("cls");
        printf("\n\tÉiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii»");
        printf("\n\tº");
        printf("\n\tº          JOGO DA FORCA          º");
        printf("\n\tº");
        printf("\n\tÌiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii¹");
        printf("\n\tº");
        printf("\n\tº [1] - INICIAR JOGO          º");
        printf("\n\tº [2] - ADICIONAR DICA          º");
        printf("\n\tº [3] - ADICIONAR PALAVRA      º");
        printf("\n\tº [4] - SAIR                  º");
        printf("\n\tº");
        printf("\n\tÈiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii¼");
        printf("\n\tDigite o numero de uma das opcoes:");
        fflush(stdin);
        scanf("%c",&opt);
        if(opt=='1') {
            jogar();
        } else if(opt=='2') {
            adicionarDica();
        } else if(opt=='3') {
            adicionarPalavra();
        }
    } while(opt!='4');
}
```

→ANTES DE COMEÇAR O JOGO, É NECESSÁRIO CRIAR AS DICAS, PARA DEPOIS RELACIONÁ-LAS COM AS PALAVRAS QUE TAMBÉM SERÃO CRIADAS.

→PARA CRIAR AS DICAS É NECESSÁRIO SELECIONAR A OPÇÃO “ADICIONAR DICA”. ASSIM QUE ADICIONARMOS A DICA, IREMOS CRIAR E ADICIONAR AS PALAVRAS, PARA FAZER ISSO É NECESSÁRIO SELECIONAR A OPÇÃO “ADICIONAR PALAVRA”, ASSIM QUE A PALAVRA FOR ADICIONADA, AUTOMATICAMENTE O USUÁRIO IRÁ VOLTAR PARA A TELA DE INÍCIO.

❖ **ABAIXO ESTÁ O CÓDIGO FONTE PARA PODER ADICIONAR A DICA:**

```
void adicionarDica() {
    dica guarda,temp;
    char resp;
    bool erro=false;
    do {
        system("cls");
        printf("\nDIGITE UMA DICA DE ATÉ 200 CARACTERES: ");
        fflush(stdin);
        scanf("%200[^\n]",guarda.dica);
        printf("\nDESEJA CONTINUAR COM A DICA %s? <S/N>",guarda.dica);
        fflush(stdin);
        resp=getchar();
    } while(resp!='S' && resp!='s');
    FILE *arq;
    strupr(guarda.dica);
    arq=abrirArq("dicas.fc","r");
    while(!feof(arq)) {
        fread(&temp,sizeof(temp),1,arq);
        if(strcmp(guarda.dica,temp.dica)==0) {
            printf("\nEssa dica já existe!");
            erro=true;
            break;
        }
    }
}
```

❖ **ABAIXO VAI ESTAR O CÓDIGO FONTE PARA PODER ADICIONAR A PALAVRA:**



→QUANDO ESTIVER PRONTO PARA JOGAR, VOLTE AO MENU PRINCIPAL E SELECIONE A OPÇÃO “INICIAR JOGO”. O CÓDIGO ESCOLHERÁ ALEATORIAMENTE UMA DAS PALAVRAS ARMAZENADAS, ENTÃO O JOGADOR IRÁ TENTAR DESCOBRIR ELA. O JOGO PEDIRÁ QUE O USUÁRIO COLOQUE APENAS UMA LETRA, CASO A PALAVRA ESTEJA CORRETA, ENTRARÁ NA LISTA DE PALAVRAS CORRETAS E NO FIM DO JOGO, QUANDO TODAS AS LETRAS FOREM DESCOBERTAS, O USUÁRIO AUTOMATICAMENTE VAI GANHAR O JOGO.

```
bool procletra(char letra, char palavraEdit[201], char *esconde, char palavra[201])
{
    bool erro=true;
    int i;
    for(i=0; i<strlen(palavraEdit); i++) {
        if(letra==palavraEdit[i]) {
            erro=false;
            esconde[i]=palavra[i];
        }
    }

    return erro;
}
```

```
347
348 void sorteio() {
349     srand(time(NULL));
350     unsigned int qtd=0;
351     FILE *arq;
352     registro temp;
353     arq=abrirArq("palavras.fc", "r");
354     while(!feof(arq)) {
355         fread(&temp, sizeof(temp), 1, arq);
356         qtd++;
357     }
358     qtd-=1;
359     arq=fecharArq(arq);
360     palavrasso=rand() %qtd;
361 }
```

```

117
118 void jogar() {
119     registro guarda;
120     int i;
121     int j;
122     int tamanho=0;
123     int qtdErro=0;
124     bool fim=false;
125     bool ganhou=false;
126     bool achou=false;
127     unsigned char letra;
128     unsigned char letDig[100]= {'\0'};
129     unsigned char palavraEdit[201];
130     unsigned char esconde[201];
131
132     dica gua;
133     FILE *arq;
134     sorteio();
135     arq=abrirArq("palavras.fc", "r");
136     fseek(arq, sizeof(guarda)*palavraso, SEEK_SET);
137     fread(&guarda, sizeof(guarda), 1, arq);
138     arq=fecharArq(arq);
139     arq=abrirArq("dicas.fc", "r");
140     fseek(arq, sizeof(gua)*guarda.idDica, SEEK_SET);
141     fread(&gua, sizeof(gua), 1, arq);
142     arq=fecharArq(arq);
143     for(i=0; i<strlen(guarda.palavra); i++) {
144         palavraEdit[i]='\0';
145     }
146     for(i=0; i<strlen(palavraEdit); i++) {
147         esconde[i]='\0';
148     }
149     j=0;
150     while(fim==false) {
151         resultado(guarda.palavra, ganhou);
152     }

```

→ ENTRETANTO, CASO A LETRA INSERIDA NÃO ESTEJA NA COMPOSIÇÃO DAS PALAVRAS, O BONECO DE PALITO VAI SER DESENHADO NA FORÇA. APÓS 6 TENTATIVAS, CASO O USUÁRIO NÃO TENHA ACERTADO TODAS AS PALAVRAS, O BONECO VAI SER TOTALMENTE DESENHADO, FAZENDO COM QUE O USUÁRIO PERCA O JOGO, ASSIM, VOLTANDO PARA O MENU PRINCIPAL.

**→ AQUI ABAIXO VAI ESTAR AS DIFICULDADE ENCONTRADAS DURANTE A PRODUÇÃO DO TRABALHO:**

→DIFICULDADES NA HORA DE ARMAZENAR NOS ARQUIVOS OS DADOS DOS JOGADORES PARA CLASSIFICAÇÃO DO RANKING.

→DIFICULDADE PARA CRIAR ARQUIVOS A PARTIR DO CÓDIGO FONTE

→ DIFICULDADE DE CHAMAR OS PONTEIROS NA HORA DE MONTAR AS FUNÇÕES

→ DIFICULDADE EM UTILIZAR FUNÇÕES QUE NÃO CONHECÍAMOS

→ DIFICULDADES NO RACIOCÍNIO LÓGICO PARA MONTAR ESTRUTURA DE DIFERENCIAÇÃO DAS LETRAS NA HORA DO JOGO