

**Semestre 2024.1**

**Professora Maria Inés Restovic**

## Jogo de Calculadora

### Objetivo

Implementar um jogo de matemática básica para auxiliar as crianças do ensino fundamental com o aprendizado das quatro operações aritméticas básicas: soma, subtração, multiplicação e divisão.

O jogo será implementado em uma matriz de 6X6. Cada célula da matriz contém um dígito de 1 a 9, selecionado randomicamente. O jogador deverá escolher duas células e realizar uma operação com os números que elas mostram.

### Regras do Jogo

- O jogador deverá escolher um par de números da matriz e uma operação aritmética e indicar o resultado da operação aritmética;
- Cada vez que o jogador acerte o valor da operação, as posições escolhidas não estarão disponíveis e não devem mostrar números;
- O jogador não pode sempre escolher a mesma operação matemática, invente uma regra para controlar esta situação e garanta que as quatro operações sejam contempladas (esta regra é individual);
- Depois de três tentativas erradas o jogador pode pedir a resposta;
- O jogo termina nas seguintes condições:
  - O jogador acerta todos os resultados das operações de todos os pares em um Máximo 24 tentativas (são 18 pares de números);
  - O jogador ultrapassa as 24 tentativas;
  - O jogador deseja terminar.

### Requisitos do Programa

O programa deverá ser implementado em C;

É necessário um menu principal para controle do sistema com as funções: regras, jogar e sair;

A utilização de funções é obrigatória.

**Semestre 2024.1**

**Professora Maria Inés Restovic**

Jogo Calculadora

Exemplo

Lin/Col	0	1	2	3	4	5
0	1	4	7	8	9	2
1	2	7	3	1	4	5
2	5	6	6	7	8	9
3	1	3	6	1	1	1
4	2	3	4	5	7	2
5	2	4	7	8	8	3

Jogador escolha o primeiro número

Linha: 1

Coluna: 3

Jogador escolha o segundo número

Linha: 2

Coluna: 5

Escolha uma operação (+ - / \*)

Operação: +

Digite o resultado de 1 + 9: 10

Resultado Correto!!!