

Trabalho Prático 1

Parte I: Proposta do Projeto (VALOR: 1,0 ponto)

Observações:

– A proposta deverá ser entregue em um documento .pdf enviada pelo SIGAA até a data determinada na tarefa.

1. O objetivo desse documento é descrever o projeto que deverá ser desenvolvido pelos alunos da disciplina de Fundamentos de Programação.
2. O objetivo do projeto é construir um jogo de tabuleiro, em linguagem C, que utilize os conceitos de programação abordados na disciplina:
 - (a) Estrutura condicional.
 - (b) Estrutura de repetição.
 - (c) Estrutura de dados: vetor, matriz e registro.
 - (d) Função (com passagem de parâmetro por referência).
 - (e) Arquivo.
3. Os conceitos listados deverão compor, obrigatoriamente, a implementação do jogo. Contudo, alguns conceitos serão abordados posteriormente. Portanto, vocês deverão evoluir a implementação do jogo à medida que os assuntos forem sendo trabalhados na disciplina.
4. A dinâmica do jogo incluindo o objetivo, a história e recursos visuais (se houver) ficam por conta da criatividade de cada grupo. Contudo, vocês deverão seguir algumas regras:
 - (a) Equipe: grupos de 3 alunos (máximo).
 - (b) O jogo deve ter apenas um jogador. Alguns exemplos de jogos que poderiam ser desenvolvidos:
 - i. Resta 1
 - ii. Jogo do 15
 - iii. Jogo da memória
 - iv. Jogo de labirinto
 - v. Jogo da cobrinha (*Snake*)
 - (c) O jogo deve ter algum esquema de pontuação que considere o nome do jogador e sua pontuação (utilizar registro - *struct*).
 - (d) Mostrar um *ranking* de pontuação toda vez que um jogador terminar um jogo (utilizar arquivo).
 - (e) O programa deve conter um menu inicial que contenha pelo menos as opções:

1. Jogar
 2. Sair
- (f) O programa só deve finalizar quando a opção **Sair** for escolhida. Caso contrário, o jogador pode escolher jogar novamente.
5. Durante o projeto de construção do jogo, teremos três entregas, a cada uma, será atribuída uma nota:
- (a) **Entrega 1:** proposta.
 - (b) **Entrega 2:** primeira versão do jogo.
 - (c) **Entrega 3:** versão final do jogo.
6. O detalhamento do que deverá constar em cada entrega e a nota correspondente serão apresentados de 7 a 15 dias antes da data de envio.
7. Para a **primeira entrega**, vocês deverão elaborar uma proposta do jogo que deverá constar os seguintes itens:
- (a) Equipe de desenvolvimento.
 - (b) Objetivo do jogo.
 - (c) Etapas de desenvolvimento (cronograma).
 - (d) Regras do jogo.