

Atividade Avaliativa 3

Parte III: Versão Final do Jogo (VALOR: 3,0 pontos)

Observações:

- Nesta entrega deverão ser submetidos os links do vídeo e do repositório de códigos, conforme descrição.
- Nomeie seu repositório de códigos como **Jogo** e verifique se o link funciona corretamente!
 - * Se possível, disponibilize seu código no site **repl.it** para facilitar a correção.
- **Prazo para entrega:** 06/08/2021 (sexta-feira).
- **Valor total:** 3,0 pontos
 - * **Vídeo:** 0,5 pontos.
 - * **Código:** 2,5 pontos.
- NÃO HAVERÁ tolerância para entrega desta atividade além do prazo estabelecido, uma vez que o enunciado está sendo disponibilizado com mais de um mês de antecedência.
- Os critérios de avaliação da atividade seguirá a descrição deste enunciado. Considere todos os procedimentos estabelecidos para elaboração do código e do vídeo!
- Se cópias ou plágios forem detectados no código, a atividade será zerada! Use a criatividade para criar a sua versão de um jogo divertido. =)

1. Na **última etapa** do projeto do jogo da disciplina COM110, deverão ser considerados os seguintes requisitos:

- (a) Cada grupo deverá criar um vídeo considerando o **Roteiro para o vídeo**.
- (b) O código deverá apresentar os itens descritos em **Itens obrigatórios no código**.
- (c) Deverão ser entregues dois links (submetidos na tarefa do SIGAA até dia 06/08):
 - i. Link para o vídeo produzido (YouTube ou Drive - *pode ser gravado no Google Meet*).
 - ii. Link para o repositório de códigos (**repl.it**, se possível).

2. **Roteiro para vídeo:**

- (a) Duração do vídeo: *10 a 15 minutos*.
- (b) Tópicos que devem ser abordados:
 - i. **Introdução:** equipe, objetivo e regras do jogo (*no máximo 1 minuto*).
 - ii. **Funções:** começando da função **main**, explicar a modularização do código apresentando o objetivo de cada função utilizada (não é necessário detalhar a implementação das funções).
 - iii. **Ponteiro:** explicar em que ponto do código foi utilizada a passagem de parâmetro por referência e o conceito de ponteiro (citar pelo menos um exemplo).

- iv. **Registro:** explicar como o conceito de registro foi utilizado (cite pelo menos um exemplo).
- v. **Vetor ou matriz:** explicar como foi usado o conceito de vetor ou matriz (cite pelo menos um exemplo).
- vi. **Arquivo:** explicar como a leitura e escrita do arquivo foi definida (cite pelo menos um exemplo).
- vii. **Demonstração do jogo:** executar o código e mostrar o funcionamento do jogo (*máximo 3 minutos*).

3. Itens obrigatórios no código:

- (a) O código deve estar comentado:
 - i. Descrever o objetivo de cada função e as variáveis mais significativas.
- (b) O código deve estar modularizado, ou seja, deve ser utilizado o conceito de funções.
- (c) Evitar o uso de variáveis globais. Utilize passagem de parâmetros nas funções!
- (d) Os recursos abaixo deverão ser utilizados:
 - i. Estrutura condicional.
 - ii. Estrutura de repetição.
 - iii. Função.
 - iv. Passagem de parâmetro por referência e ponteiro.
 - v. Vetor ou matriz.
 - vi. Registro.
 - vii. Arquivo.