



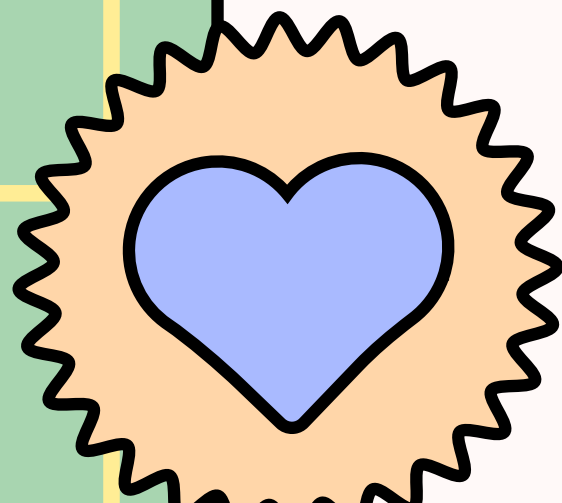
CONTROLE DE ESTADOS EM JOGOS

PILHAS

Larissa

Otávio

Zilderlan



PROBLEMA

TELA INICIAL



COMO CHEGAR NESSA?



E VOLTAR?



RESOLUÇÃO

[JOGANDO]
↓ (cliquez Menu)
[JOGANDO → MENU]
↓ (cliquez Configurações)
[JOGANDO → MENU → CONFIGURAÇÕES]

↑ (voltar)
[JOGANDO → MENU]
↑ (voltar)
[JOGANDO]



Push	5
Top	4
	3
	2
Bottom	1



USANDO PILHA!!

```
int main(){
    setlocale(LC_ALL, "pt_BR.UTF-8");
    SetConsoleOutputCP(65001);

    PilhaEstados jogo;
    inicializar(&jogo);

    int opcao;
    char nomeEstado[50];
```

```
    switch(opcao){
        case 1:
            printf("Digite o nome do novo estado: ");
            fgets(nomeEstado, sizeof(nomeEstado), stdin);
            nomeEstado[strcspn(nomeEstado, "\n")] = 0; //

            empilhar(&jogo, nomeEstado);
            estadoAtual(&jogo);
            break;
        case 2:
            desempilhar(&jogo);
            estadoAtual(&jogo);
            break;
```



