

Em até duas pessoas por grupo, é necessário implementar um programa em Python com um jogo de perguntas e respostas com, pelo menos, 15 perguntas. Cada pergunta deve possuir 4 alternativas, das quais somente uma será correta.

A cada pergunta, o jogador deve escolher entre responder e parar. Caso escolha parar, sua pontuação permanece a mesma. Caso o jogador responda de forma incorreta, sua pontuação deve sofrer algum decréscimo. A cada resposta correta, o jogador avança para outra pergunta de maior nível de dificuldade.

As demais estratégias de pontuação no jogo devem ser elaboradas pelo grupo.

As funcionalidades a serem desenvolvidas estão a seguir:

- Pulo: o jogo deverá disponibilizar uma forma de o jogador pular uma questão. O jogador poderá utilizar esse recurso somente uma vez.
- 50|50: o sistema deverá sortear duas respostas incorretas para mostrar ao jogador, caso ele escolha essa alternativa. O jogador poderá utilizar esse recurso até duas vezes.
- Opinião da plateia: o sistema deverá apresentar 10 opiniões sorteadas, das quais há uma chance de 30% de cada uma individualmente apresentar a resposta correta. O jogador poderá utilizar esse recurso até duas vezes.
- Opinião dos universitários: o sistema deverá apresentar 5 opiniões sorteadas, das quais há uma chance de 50% de cada uma apresentar a resposta correta. O jogador poderá utilizar esse recurso até duas vezes.

O grupo deve elaborar dois manuais para o programa, um de utilização e outro de código. O manual de utilização deve ser elaborado com foco no usuário, com instruções para quem vai jogar. O manual de código deve apresentar o código de cada funcionalidade do jogo, da estratégia de pontuação e a forma escolhida para cada implementação. Além disso, o trabalho deve ser apresentado em forma de seminário de até 15 minutos. Durante a apresentação, todos os membros do grupo deverão apresentar e responder questões sobre código e utilização.

Os pesos de avaliação serão os seguintes:

- [5,0] Manual de código e código-fonte
 - [1,0] Uso de estruturas adequadas
 - [1,0] Funcionalidade de pergunta/resposta
 - [1,0] Estratégia de pontuação
 - [0,5] Pulo
 - [0,5] 50|50
 - [0,5] Opinião da plateia
 - [0,5] Opinião dos universitários
 - [0,5] Funcionalidades extras*
- [3,0] Manual do usuário e utilização do programa
 - [1,0] Explicação correta do funcionamento do jogo
 - [1,0] Estratégia de pontuação
 - [1,0] Explicação das funcionalidades adicionais
- [2,0] Apresentação
 - [1,0] Código
 - [1,0] Funcionalidades

Todos os participantes do grupo poderão ser questionados sobre qualquer parte do trabalho. Um questionamento não respondido ou mal respondido acarretará em perda de nota do grupo como um todo.

*Funcionalidades extras poderão ser implementadas pelo grupo, desde que também descritas no manual do usuário. Com alguma funcionalidade nova, o grupo pode ter nota extra no quesito código-fonte.