

Universidade do Oeste de Santa Catarina
Curso de Engenharia da Computação
Disciplina: Estrutura de Dados
Professor: Jacson Luiz Matte

Trabalho 1

Grupo: 2 pessoas

Data de entrega: 25/09/2019

Formato de entrega: apresentação em sala do item (a) da avaliação e arquivo (s) entregues no Moodle do item (b) da avaliação

Objetivo: Implementar o algoritmo de um jogo de dominó duplo-seis, no qual joga contra a máquina ou dois players.

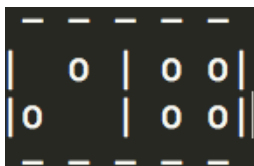
Forma de entrega: O programa deve ser implementado em linguagem C, padrão ANSI. Todos devem submeter um arquivo nomeado .Caso alguém implementar com bibliotecas próprias, então deve submeter um arquivo compactado em formato .zip, contendo todas as bibliotecas necessárias, sob o nome .

Estrutura: Para cada peça do dominó deve ser utilizado a estrutura abaixo:

```
typedef struct _pecaDomino{  
    int numberRight;  
    int numberLeft;  
    struct _pecaDomino *right;  
    struct _pecaDomino *left;  
}TppecaDomino;
```

Desenvolvimento: O jogo do dominó deve conter 28 peças, com mostrado na Figura 1. Desta são embaralhadas e distribuídas 6 peças para o jogador e 6 para a máquina. O restante das peças fica como reserva para serem usadas no decorrer do jogo. Estas peças devem ser armazenadas em listas duplamente encadeadas. Deve conter pelo menos as listas de peças para o jogador, máquina, reserva e a mesa do jogo. O menu do programa fica a critério dos desenvolvedores.

As peças devem ser exibidas em *ascii art*, como no exemplo abaixo:



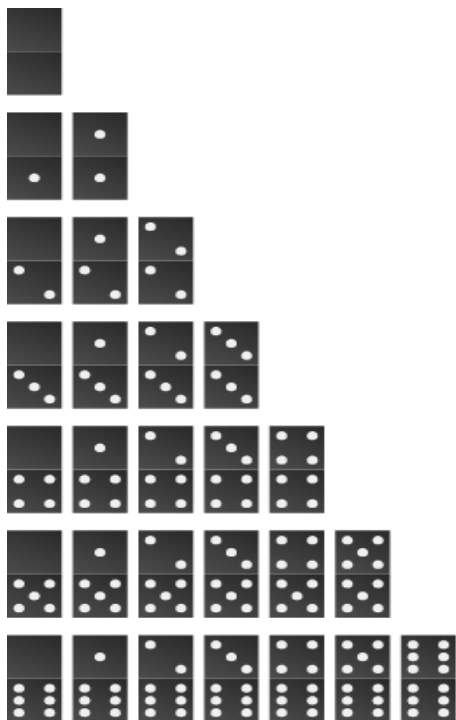


Figura 1. Peças do jogo de dominó duplo-seis.

Avaliação: serão utilizados 2 instrumentos de avaliação neste trabalho:

a) apresentação das estratégias de implementação e funcionamento da mesma para o turma correspondendo a 20% da nota, divididos em 10% para a organização da apresentação e 10% para o funcionamento;

b) (80% da nota). O restante da nota será a avaliação do professor em relação ao código, usabilidade, estruturação e funcionamento.

Observações: Para cada erro de indentação e *warning* será descontado 0.1 na nota do trabalho e caso não compile, a nota é zero.

Será compilado em ambiente Linux com o comando: `gcc arq.c -o arq -Wall`

Bonificação: De todos os trabalhos, serão elencados os 3 melhores pelo professor, após a escolha a turma irá qualificar cada trabalho. O mais qualificado receberá 1.5 pontos a mais, o segundo 1 e o menos qualificado receberá ½.