

Projeto de Threads — Sistemas Operacionais

Alunos: Nickolas Belo Martins e Gustavo Ishiki

Jogos Implementados: Jogo da Forca e Jogo Termo

Instruções de Cadastro, Menu e Placar

Ao entrar no programa você terá uma tela de cadastro e de login, se você já tiver se cadastrado antes poderá fazer o login diretamente e assim passará para a tela de Menu. Se nunca tiver se cadastrado, deverá fazer o cadastro.

Após o cadastro, aparecerá o Menu, você escolherá se quer jogar o jogo da Forca, o jogo Termo ou ver o Placar. Se escolher o jogo da Forca será exibido a opção de escolher 3 níveis, um tipo de jogo Fácil, Normal ou Difícil. No jogo Termo só tem um nível, então logo após a decisão de jogar esse jogo o usuário já entrará na partida.

Após cada partida o jogador que está cadastrado poderá ter acesso ao Placar ao escolher a opção de sair do jogo e decidir pela opção de ver o Placar quando lhe for apresentado o Menu que será mostrado após sair da partida. No Placar vai ser exibido todas as suas vitórias e derrotas nos 2 jogos. Também poderá ver o placar de outros jogadores e quem é o jogador com a maior pontuação.

Instruções para o Jogo da Forca

Nesse jogo o usuário deverá tentar acertar qual é a palavra aleatória gerado pelo programa, terá que fazer uma tentativa letra por letra, caso acerte será colocado na tela a posição em que aquela letra fica na palavra do programa, caso erre, um boneco começará a ser desenhado na tela e se o jogador errar as 6 tentativas possíveis o boneco será completado e assim enforcado. Caso o usuário complete todas as letras antes de ser enforcado, ele vence o jogo.

Após a vitória ou derrota do jogador será exibido o seu total de vitórias ou de derrotas dependendo se no seu jogo atual ele venceu ou perdeu, e logo abaixo irá aparecer uma opção de jogar novamente ou sair do jogo, se a escolha for a de sair, o usuário entrará em um Menu para escolher algum dos jogos, ver o Placar ou voltar para a tela de cadastro e login.

Instruções Jogo Termo

Nesse jogo o usuário deverá tentar acertar uma palavra de 5 letras gerada pelo programa, ele digitará uma palavra e então o sistema verifica se aquela palavra é igual a palavra aleatória, se for diferente, ele indica para o jogador com a cor verde se algumas das letras que ele colocou são iguais com as letras das posições respectivas da palavra do programa.

Se os caracteres estiverem na palavra aleatória mas em posições diferentes da palavra do jogo, o sistema indicará para o usuário com a cor amarela quais são os caracteres que ele escreveu que existem na palavra do programa mas estão em posições distintas das quais ele digitou.

Se não for nenhum dos casos, para cada letra que não tiver na palavra da partida a posição da letra ficará sem cor de fundo, indicando que aquele caracter não existe naquela palavra, após 6 tentativas o jogador perde, caso acerte antes, ele vence.

Após a vitória ou derrota do jogador será exibido o seu total de vitórias ou de derrotas dependendo se no seu jogo atual ele venceu ou perdeu. O usuário então irá para um Menu para escolher algum dos jogos, ver o Placar ou voltar para a tela de cadastro e login.

Prints das Telas

Tela de Cadastro e Login

```
❖ make -s
❖ ./main
Selecione uma opção:

1 - Login
2 - Cadastro
0 - Sair

>> █
```

Cadastro

```
> make -s
> ./main
Selecione uma opção:

1 - Login
2 - Cadastro
0 - Sair

>> 2

Usuario: teste
Senha: 1234

Cadastro realizado com sucesso!
```

Login

```
> make -s
> ./main
Selecione uma opção:

1 - Login
2 - Cadastro
0 - Sair

>> 1

Usuario: teste
Senha: 1234

Login bem sucedido
```

Prints do Jogo da Forca

Níveis de Dificuldade do Jogo da Forca

cavallo

>> 1

Tentativa do usuário

Digite uma palavra

Jogador acertou a palavra

```

    Digite uma palavra
    moral
    moral
    Você ganhou
    Total de vitórias: 1

```

Placar Forca

```

De qual jogo você quer ver o placar:
1 - Forca
2 - Termo
0 - Voltar

>> 1

Ranking (Forca):

*=====*
  1 - teste
  Vitórias: 1 Derrotas: 1
*=====*

```

Placar Termo

```

De qual jogo você quer ver o placar:
1 - Forca
2 - Termo
0 - Voltar

>> 2

Ranking (Termo):

*=====*
  1 - teste
  Vitórias: 1 Derrotas: 1
*=====*

```