

Identificação

- Nicolás Denadai Schmidt 19191
- Nicolás Martins de Oliveira 19193

Introdução

Desenvolver um jogo da forca em C#, com interface em Windows Forms

Desenvolvimento

09/05

- Início do desenvolvimento do projeto.

10/05

- Fizemos o arquivo de texto contendo as palavras e dicas;
- Inserimos a classe Palavra;
- Adaptamos a classe de tratamento de vetores para utilizar objetos da classe Palavra;
- Iniciamos o design do formulário.

11/05

- Início da codificação do algoritmo.

14/05

- Finalizamos o design do formulário.

17/05

- Finalizamos o projeto.

Erros e dificuldades encontradas:

- Dificuldade para integrar a classe de tratamento ao projeto, pedimos ajuda da monitoria (17/05);
- Dificuldade para gravar os pontos no arquivo de texto.

Conclusão

- Aprendemos a usar o parâmetro *sender* nos eventos, de modo a fazer os botões das letras funcionarem com um único método;
- Aprendemos a editar linhas necessárias de arquivos de texto, de modo a salvar as novas pontuações e somar às antigas;
- Concluímos que usar vetores facilita a codificação de algoritmos de comparação, e que aprender a usá-los é essencial para desenvolver algoritmos mais complexos.