

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE INFORMÁTICA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO E ENGENHARIA DE
COMPUTAÇÃO

LEONARDO DALCIN
PAULO RICARDO RAMOS DA ROSA
PIETRO DEGRAZIA

Jogo Pedagógico em C++

Relatório apresentado como requisito parcial para
a obtenção de conceito na Disciplina de Modelos
de Linguagens de Programação

Prof. Dr. Lucas Mello Schnorr
Orientador

Porto Alegre
2018

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	3
1.1 Projeto.....	3
1.2 Sobre o jogo	3

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo a implementação em C++ de um jogo pedagógico com perguntas e respostas sobre diversas disciplinas relacionadas à Ciência e Engenharia da Computação.

1.1 Projeto

A proposta do projeto consta em, dada uma linguagem de programação escolhida pelo grupo dentre as pré-selecionadas pelo professor, desenvolver uma aplicação com duas implementações: uma puramente orientada a objetos e outra puramente funcional, contendo alguma forma de paralelismo. C++17 será a linguagem utilizada para ambas as versões.

1.2 Sobre o jogo

O projeto será um jogo de perguntas e respostas sobre diversos assuntos relacionados à Ciência e Engenharia de Computação, aos moldes dos programas "Show do Milhão" e "Quem quer ser um milionário?", com o objetivo de ajudar o estudante nas disciplinas da faculdade. O jogo contará com explicações sobre os conteúdos das perguntas e poderá ser feito a consulta das respostas dos outros jogadores.