

JOSOF DA FORCA



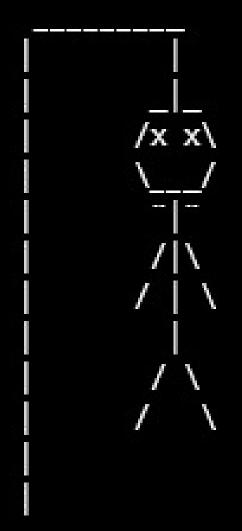
Eduardo Henrique



José Jonas



Paulo Marcelo 1



VOCE FOI ENFORCADO!
A PALAVRA ERA:borboleta

Tema do projeto

Criação do tradicional jogo da forca.

O projeto consiste em um programa que usa "arrays" para armazenamento de palavras de determinado tema, onde o usuário deverá acertar a palavra antes de ser enforcado.

A cada letra errada, é desenhado uma parte do corpo do enforcado, onde o limite de erros são 6.

Bibliotecas utilizadas

<stdlib.h> <string> <ctime> <iostream> <cstring> <cstdlib> Serve para controle Manipulação e Baseia-se no Biblioteca padrão Mantem os dados de Esta biblioteca implementação de temporizador de entrada e saída de processos adiciona os nomes caracteres em um parâmetro. associados ao std strings do C++ objeto namespace.

CRIAÇÃO DOS TEMAS

```
//arrays com as palavras do jogo
char pais[10][25] = {"alemanha", "inglaterra", "cazaquistao", "indonesia", "armenia", "lituania", "paraguai", "macedonia", "letonia", "zimbabwe"};
char fruta[10][25] = {"laranja", "pinha", "goiaba", "ameixa", "morango", "pitaia", "pitomba", "abacaxi", "ackee", "ciriguela"};
char animal[10][25] = {"lemori", "leopardo", "borboleta", "cachorro", "peixe", "macaco", "ornitorrinco", "gazela", "pavao", "suricato"};
char cor[10][25] = {"azul", "vermelho", "verde", "amarelo", "rosa", "roxo", "preto", "branco", "laranja", "cinza"};
```

Funções e Atributos de estrutura

void start()

Criação dos temas, palavras e seleção aleatória dos temas.

int escolha = rand() % 4+ 1

Variavel criada para escolher aleatoriamente um tema

```
void start()
   //arrays com as palavras do jogo
    char pais[10][25] = {"alemanha", "inglaterra", "cazaquistao", "indonesia", "armenia", "lituania", "paraguai", "macedonia", "letonia", "zimbabwe"};
   char fruta[10][25] = {"laranja", "pinha", "goiaba", "ameixa", "morango", "pitaia", "pitomba", "abacaxi", "ackee", "ciriguela"};
    char animal[10][25] = {"lemori", "leopardo", "borboleta", "cachorro", "peixe", "macaco", "ornitorrinco", "gazela", "pavao", "suricato"};
    char cor[10][25] = {"azul", "vermelho", "verde", "amarelo", "rosa", "roxo", "preto", "branco", "laranja", "cinza"};
    char nome1[1][10]= {"PAIS"},nome2[1][10]= {"FRUTA"},nome3[1][10]= {"ANIMAL"},nome4[1][10]= {"COR"};
    std::cout << ("\n\n===BEM VINDO AO JOGO DA FORCA!!!===\n\n");</pre>
    std::cout << ("\n\n===SEU TEMA SERA SORTEADO!!===\n\n");</pre>
    //variavel para escolher aleatoriamente o tema
    srand((unsigned int)time(NULL));
    int escolha = rand() % 4 + 1;
    switch (escolha)
    case 1:
       game(pais,nome1);
       break;
    case 2:
       game(fruta,nome2);
       break:
   case 3:
       game(animal,nome3);
       break;
    case 4:
       game(cor,nome4);
       break;
```

Funções e Atributos de estrutura

void game()

- 1. Criação e interação do jogo.
- 2. Escolha aleatória da palavra do tema sorteado.
 - 3. Erros.
 - 4. Acertos.

```
void game(char lista palavra[10][25],char nome[1][10])
    std::cout << "\n\n===0 SEU TEMA É SOBRE " << nome[0] << "===\n\n";</pre>
   //contadores
    int vida = 6, acertos = 0, erros, i, tamanho_palavra;
    char letra[26], lacuna[25] = "_";
    //escolher a palavra aleatoria
    srand((unsigned char)time(NULL));
    int palavra_aleatoria = rand() % 10;
    std::string palavra = lista palavra[palavra aleatoria];
    tamanho palavra = strlen(lista palavra[palavra aleatoria]);
    //for para determinar o tamanho das lacunas
    for (i = 0; i < tamanho_palavra; i++)</pre>
        lacuna[i] = '-';
    while (vida > 0)
        erros = 0;
        std::cout << "\n"
                  << lacuna << "\n";
        std::cout << ("\n digite uma letra: ");</pre>
        std::cin >> (letra);
        for (i = 0; i < tamanho_palavra; i++)</pre>
            if (letra[0] == palavra[i])
                lacuna[i] = palavra[i];
                acertos++;
                erros++;
        if (erros == 0)
            vida = vida - 1;
```

Problemas encontrados

- 1. Código poluído (Excesso de linhas de código)
- 2. Escolha aleatória com numero constante

Soluções

- 1. Criação dos temas fora da função passado como parâmetro
- 2. Introduzimos o "srand" para resetar a escolha randômica dos temas e palavras