

Relatório de Desenvolvimento – Projeto II

Jogo da Forca

Rafaela Ferreira – RA: 23015
Carlos Thiago Ferreira – RA: 24459

Introdução

Este projeto teve como objetivo criar um jogo da forca com base em um arquivo texto contendo palavras e dicas. Também foi necessário implementar uma interface para cadastrar, alterar, excluir e navegar entre os dados. O trabalho foi desenvolvido usando C# no Visual Studio, com programação orientada a objetos.

Desenvolvimento

A estrutura principal ficou dividida em duas classes: `Dicionario`, que armazena a palavra, a dica e o vetor de acertos; e `VetorDicionario`, que armazena os objetos do tipo `Dicionario`.

Durante o desenvolvimento, criamos a interface com botões para navegar (início, voltar, avançar e último), incluir novos dados, salvar alterações e excluir registros.

O método de leitura de arquivo foi feito com `OpenFileDialog`, onde cada linha do arquivo contém uma palavra com até 15 caracteres e uma dica a partir do 16º caractere.

A navegação foi controlada por uma variável de posição atual. Também implementamos um controle para modo de edição e modo de inclusão, para que o programa soubesse quando estava alterando dados ou adicionando um novo.

Dificuldades

Uma das dificuldades foi organizar corretamente o acesso às variáveis entre as classes. Tivemos que ajustar algumas propriedades que estavam privadas para que pudessem ser modificadas de fora.

Também levamos um tempo para organizar a navegação entre os dados, principalmente para garantir que o índice não saísse do limite do vetor.

Na parte de exclusão, foi necessário deslocar os itens do vetor para não deixar espaços vazios. Além disso, ainda estamos planejando implementar a ordenação e a pesquisa binária na inclusão de novos dados, como sugerido no enunciado.

Conclusão

Apesar de algumas dificuldades técnicas, o projeto foi desenvolvido com sucesso na maior parte das funcionalidades propostas. Ainda pretendemos finalizar alguns detalhes, como a ordenação e salvamento no arquivo ao final da execução. O trabalho contribuiu bastante para o aprendizado de manipulação de arquivos, orientação a objetos e eventos em C#.