

Jogo de Adivinhação

1 Jogo de Adivinhação Delphi (VCL)

Este trabalho deve ser realizado (preferencialmente) em duplas. O trabalho pede que seja implementado um jogo de adivinhação numérico Delphi, utilizando grande parte dos componentes visuais VCL aprendidos até o momento. O programa deve permitir que o jogador defina um tempo (em segundos) e um nível de dificuldade (intervalo numérico). O jogo acontece em uma tela única, que deve permitir o jogador realizar a sugestão de um número. Esta tela deve apresentar as seguintes informações:

- Pontuação do jogador
- Contador de tempo regressivo
- Número de jogadas
- Mensagens informativas sendo elas:
 - Você está muito próximo (quando o número jogado estiver a 3 casas).
 - Você está próximo (quando o número jogado estiver a 5 casas).
 - Você está distante (quando o número jogado estiver a mais de 5 casas).

Em caso de condição de vitória (jogador acerta o número), ou derrota (tempo acabar), o game deve apresentar uma tela (ou mensagem) com estatísticas do jogo, informando mensagens que auxiliem o jogador a entender o que aconteceu (ganhou/perdeu). Caso seja possível, um ranking pode ser desenvolvido, considerando a pontuação do jogador para "subir no ranking". Por fim, você é livre para definir as regras, quanto a relação entre dificuldade (Intervalo numérico), número de tentativas (erros) e tempo de jogo. Como dica, assuma que a dificuldade soma pontos as jogadas, como o tempo (ao ser consumido), gera perdas na pontuação, da mesma forma que cada erro cometido pelo jogador.

2 Avaliação

A avaliação será realizada da seguinte forma:

- ✓ Uso de todos os conhecimentos aprendidos em LP-I: 3.0
- ✓ Implementação e funcionamento dos requisitos do programa: 4.0
- ✓ Qualidade do código fonte (comentários + identificação): 2.0