

Lógica de Programação

Atividade final proposta



Atividade: Desenvolvimento técnico em programação

Tema: Fundamento em lógica de programação

Indicadores associados

5 - Desenvolver capacidades linguísticas de modo a saber usar adequadamente a linguagem oral e escrita em diferentes situações e contextos.

6 - Conhecer o caráter do conhecimento científico aplicando a metodologia científica e utilizando redação acadêmica na realização da pesquisa, na escolha de métodos, técnicas e instrumentos de pesquisa.

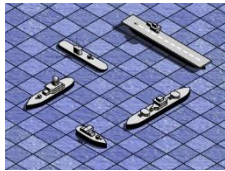
8 - Utilizar estruturas de dados definindo-as e aplicando-as adequadamente nos programas.

ORIENTAÇÕES

Nesse momento, você já agregou conhecimentos e principalmente, desenvolveu a lógica de programação necessária para tornar-se, aos poucos, um desenvolvedor. Nessa altura você entende que dispõe de estruturas condicionais, de repetição, sequencial e estruturas de dados como vetores e matrizes, para desenvolver as demandas que irão aparecer no decorrer de sua carreira como desenvolvedor. Sendo assim, o importante é que mais do que meramente decorar as sintaxes dessas estruturas, é que você saiba quando utilizá-las.

Propomos a você nesse momento um desafio. Este desafio tem o intuito de que você pratique, mais livremente, porém ainda dentro de propostas que iremos lhe apresentar, todos os conhecimentos que agregou até o momento. Não lhe pediremos que utilize nenhuma estrutura em específico para resolver esse desafio. Porém, lhe orientamos a inicialmente, planejar-se e pensar em quais estruturas poderá utilizar para desenvolvê-lo.

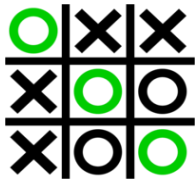
Temos duas propostas, você pode escolher qual delas deseja desenvolver:



Batalha Naval

Desenvolva, no VisualG, um jogo de Batalha Naval. Caso não conheça esse jogo, pesquise como ele funciona.

ou



Jogo da velha

Desenvolva, no VisualG, um jogo da velha. Esse, dúvida que você não conheça!