**Trabalho Prático - Linguagens Programação**

Jogo de Género "Quem é quem?"

Ao inciar o programa, é dado ao utilizador a escolha de várias personagens onde o mesmo tem de escolher uma delas e decorar as características da mesma.

Quando o utilizador estiver preparado, através de várias perguntas, o programa irá tentar “adivinhar” qual a personagem escolhida pelo utilizador.

Para tal usaremos como base do trabalho, esquemas/algaritmos de árvores binárias.