



Universidade Presbiteriana
Mackenzie

150 anos
1870 - 2020



Projeto 1 – Descubra a palavra

Algoritmos e Programação II - Turma 02N

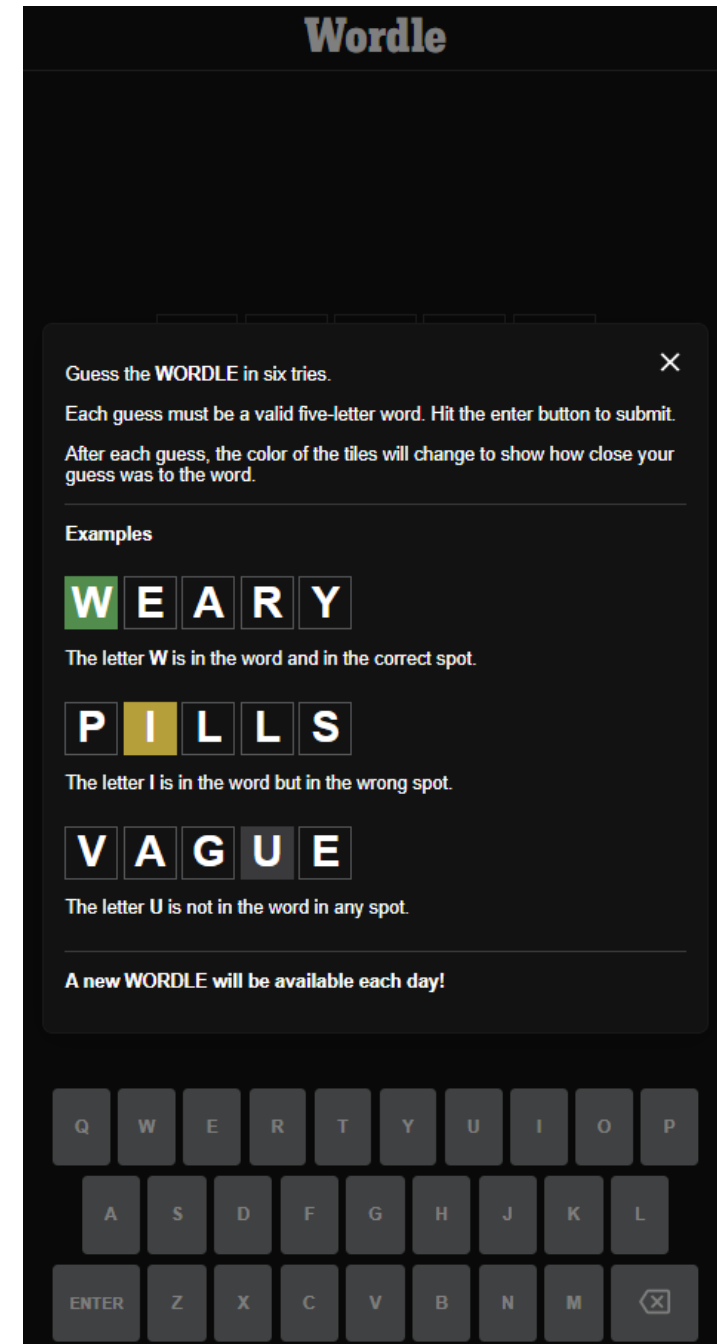
1º semestre de 2023

Prof. Tomaz Mikio Sasaki



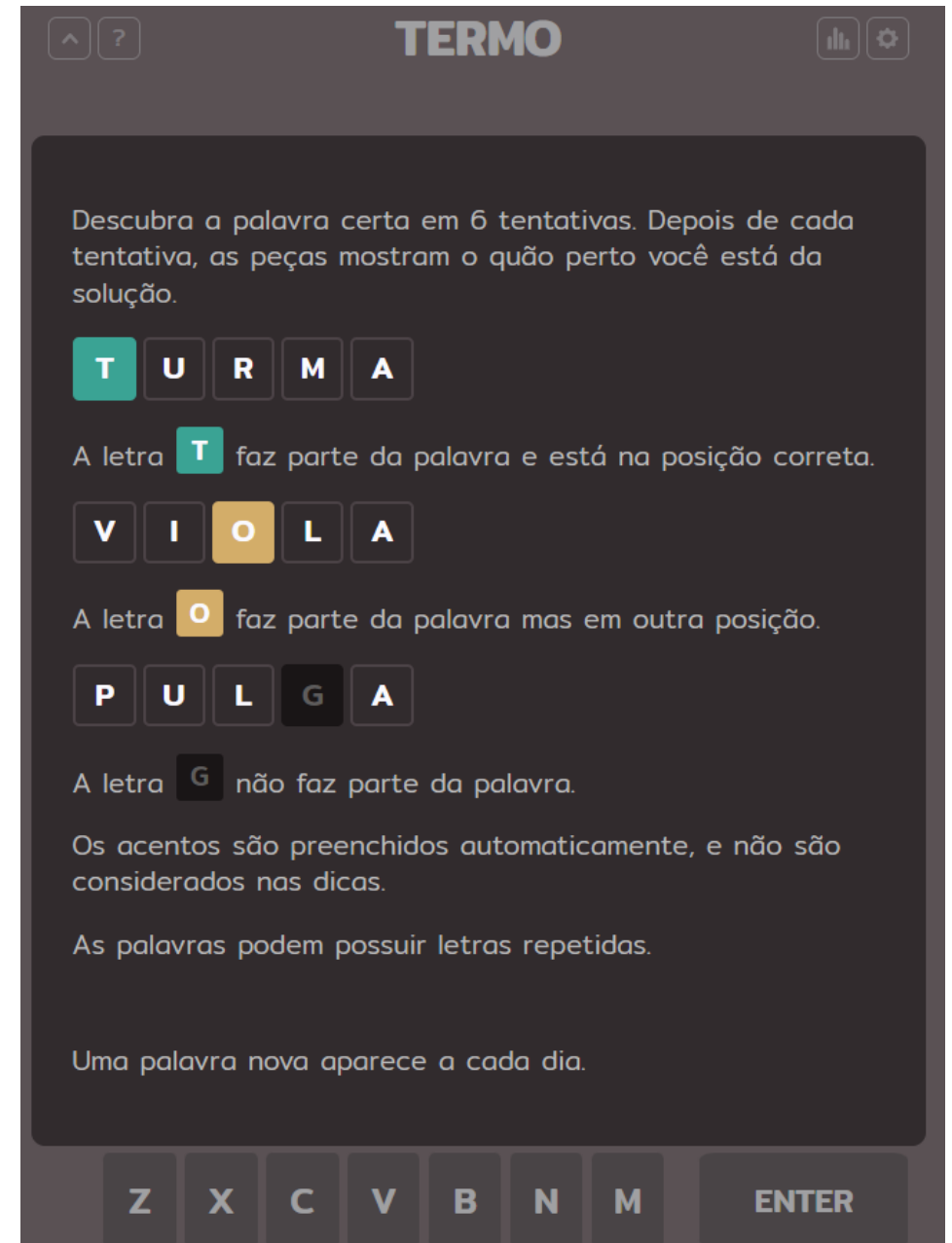
Ideia inicial

Vamos desenvolver
uma versão do
[Wordle](#)



Ideia inicial

Há também uma [versão em português](#) do Wordle.



Particularidades da nossa versão do Wordle

- Será desenvolvida em C.
- Será executada no computador local, sem necessidade de conexão com a Internet.
- Uma nova palavra será sorteada a cada execução (no Wordle, o sorteio é diário).
- Um arquivo local servirá de dicionário (baixe e utilize o arquivo https://github.com/thoughtworks/dadaware/blob/master/fontes/sem_acentos.txt).
- Utilizará o CONSOLE como interface com o usuário.
- Manterá em um arquivo os **scores** obtidos pelos jogadores.

Funcionamento

1. Uma palavra com cinco letras será sorteada dentre as que estão no dicionário.
2. Serão dadas 6 chances para que o jogador acerte a palavra.
3. A cada tentativa, o programa:
 - a) Verifica se a palavra está no dicionário (se a palavra não estiver no dicionário, avisa o jogador e pede para entrar outra palavra, sem debitar o número de tentativas restantes).
 - b) Verifica quais letras o usuário acertou, utilizando marcações para apresentar o resultado.

Exemplo:

+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+
	T	U	R	M	A					
	^	X	X	X	!					
+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+

LEGENDA:

- **T** faz parte da palavra e está na posição correta.
- **U**, **R** e **M** não fazem parte da palavra.
- **A** faz parte da palavra mas não está na posição correta.

Funcionamento (continuação)

5. Se o jogador não acertar após 6 tentativas, mostra qual era a palavra sorteada.
6. Se o jogador acertar, o programa deverá solicitar o seu nome e adicionar no arquivo **scores.txt** uma linha com as seguintes informações:
 - Nome do jogador
 - Palavra
 - Número de tentativas
 - Tempo total até acertar (em segundos)

LEMBRE-SE do

"combinado" da
nossa disciplina em
relação à busca em
arrays

A linguagem C possui algumas funções prontas para efetuar a busca em arrays (**lsearch** e **bsearch**). No entanto, como o objetivo da nossa disciplina é estudar como estes recursos são implementados, vamos realizar todos os exercícios implementando as nossas próprias funções de busca.

Entrega

- O projeto pode ser desenvolvido em grupos de min 3 max 4 alunos.
- Cada grupo deve entregar um arquivo compactado que contenha todos os arquivos do projeto (código-fonte e arquivos de texto).

