

**Universidade de Évora**

**Curso de Engenharia Informática- 1º ano**

**Programação- 1º Semestre**

Relatório do trabalho Pratico

2015/2016

Drench

**Docente**: Prof. Vitor Nogueira

**Discentes**: Daniel Serrano nº35

Gonçalo Sá nº34217

Miguel Serrano nº34149

# **Introdução**

Este trabalho prático tem como objectivo o desenvolvimento, na linguagem Python, o jogo mais conhecido por Drench. Este jogo representa-se por um tabuleiro com dimensões quadráticas, que é gerado aleatoriamente, e em que cada quadrado vai ter uma cor. O mesmo vai começar a jogar-se quando se clica na cor do quadrado superior esquerdo que passa a incluir essa cor e a cor dos quadrados vizinhos que contenham a cor do primeiro quadrado, e por ai adiante.

Para o desenvolvimento deste trabalho foram utilizados todos os conhecimentos adquiridos ao longo de todas as aulas teóricas e práticas de Programação I, assim como pesquisas efectuadas na Internet.

# **Implementação do jogo**

No ínicio do jogo é pedido ao jogador para inserir o tamanho da dimensão do tabuleiro que quer, tendo em conta que este só pode ser quadrático, e que não pode inserir valores inválidos ou textuais.

Após ser carregada a dimensão, é gerado o tabuleiro com as respectivas linhas e colunas, e posteriormente gerados de forma aleatória os numeros para cada quadrado do tabuleiro. Após isto, o tabuleiro é organizado.

# **Conclusão**

Apesar deste ser um trabalho que à partida parecia ser de pouca dificuldade, ao longo da realização foi-se mostrando muito mais complexo, principalmente na parte de conseguir meter os numeros a mudar nos quadrados ao longo do tabuleiro.