

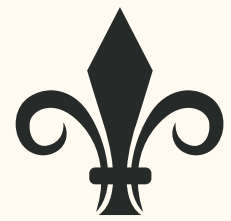


# A GUILDA

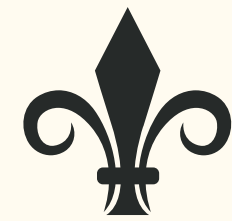
Sistema de Gerenciamento

Thomaz Otávio

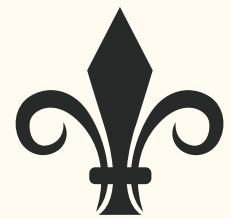
EDII UFU 2025



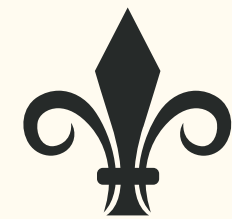
**Tema e  
Justificativa**



**Integração com a  
Ementa**



**Funcionalidades  
do Projeto**



**Tecnologias e  
Planejamento**

# Tema e Justificativa

- Simulador de gerenciamento de uma guilda de aventureiros
- Jogador é o mestre da guilda: gerencia heróis, missões, recursos
- Tema escolhido por permitir aplicar os principais algoritmos da disciplina e pelo conhecimento do aluno no mesmo
- Gamificação torna o projeto mais interessante e fácil de aplicar os conceitos do tema escolhido

# Tecnologias, Recursos e Planejamento

- Linguagem: C++
- IDE: Visual Studio Code
- Compilador: g++
- Estruturas: listas, mapas, árvores, grafos
- Próximas etapas:
  - Implementar cadastro de heróis
  - Criar sistema de busca
  - Modelar mapa e missões

# Funcionalidades do Projeto

- Cadastro e gestão de heróis
- Sistema de busca (heróis, missões, itens)
- Missões com requisitos e recompensas
- Mochila com limite de peso por herói
- Combate e evolução dos heróis
- Relatórios da guilda (XP, missões, falhas)
- Salvamento com compressão (RLE ou Huffman)
- Mapa com rotas e obstáculos (grafos)

# Integração com a Ementa

## Teoria da Complexidade

Montagem de equipes com restrições

## Busca e Hashing

Localização de dados no sistema

## Busca em Texto

Filtragem em logs e registros

## Compressão de Dados

Salvamento eficiente da guilda

## Grafos

Rotas no mapa do mundo

## Algoritmos Gulosos

Escolha rápida de heróis para missões

**OBRIGADO!**

