  **Pontifícia Universidade Católica do Paraná**

**Escola Politécnica**

## Raciocínio Algorítmico

## Prof. Henri Frederico Eberspächer

Quando os ventos da mudança sopram,   
algumas pessoas constroem barreiras,   
outras, moinhos de vento.  
Érico Veríssimo

## Form de upload do PjBL1 – Jogos da Senha

**Desenvolvedor**

|  |
| --- |
| Estudante: nome completo |

**Link para o vídeo**

O **ideal é que o vídeo não passe de 10 minutos**, sendo necessário demostrar o funcionamento do programa explicando as principais partes do código. Além de demonstrar o programa rodando, passar pelo código e comentar em linhas gerais a estratégias de implementação.  
  
Ao subir o vídeo no YouTube, colocar novamente **o nome na descrição** e criar **um índice de acesso** ao vídeo para as seções fundamentais da apresentação (como criar o índice: <https://youtu.be/mJAfTinzT_Y>)

Importante:

* O vídeo precisa estar **público**
* Pode estar **não listado**: não aparece no canal, apenas quem tem o link acessa.
* *Faça um teste com o link em um navegador não logado no YouTube para ter certeza de que o link e vídeo estão operacionais!*

|  |
| --- |
| Link para o Vídeo: |

**Requisitos**

O requisito de base é que o programa siga uma estratégia equivalente ao **Jogo da Senha** - **The Password Game**: <https://nytimescrossword.io/the-password-game>

O programa pede por uma senha (uma string) e vai verificando de forma incremental contra o conjunto de regras, de modo similiar ao jogo mencionado. As regras estão definidas no arquivo regras\_senha.txt, sendo 7 padronizadas e 3 de implementação livre.

**Autoavaliação**

Para cada um dos itens da tabela a seguir, **escolha marcando um X aquele que mais se adapta ao resultado de sua implementação**. Caso necessário, justifique a atribuição de algum item na tabela de comentários a seguir.

A soma total dos itens avaliados (***página 3 deste form***) resulta em **10 pontos**, anote abaixo a soma alcançada.

|  |
| --- |
| A soma dos pontos é: |

|  |
| --- |
| *Escreva sobre seu processo de implementação e testes: o que gostaria de destacar de interessante, algo extra que foi feito e merece uma observação, alguma dificuldade que foi resolvida, algum comando/função que você pesquisou e usou na solução.*  *(use o espaço que for necessário)* |
|  |

|  |
| --- |
| *Comente sobre o que aprendeu de manipulação de strings, uso de bibliotecas, construção de funções etc., ou seja, ao final do trabalho, sua maturidade em programação e suas skills em Python em particular, melhoraram? O projeto permitiu a sedimentação dos conteúdos vistos até aqui?*  *(use o espaço que for necessário)* |
|  |

**Grade de autoavaliação do trabalho**

|  |  |
| --- | --- |
| **Funcionalidade de entrada do usuário** | |
| O programa lê a senha fornecida pelo usuário e verifica se atende a regra 1, depois se a atende a regra 1 e 2, depois 1, 2 e 3 e assim sucessivamente de modo incremental, sem abandonar regras anteriores? | ( ) Sim – 0,25  ( ) Não – 0,0 |
| O programa efetivamente termina apenas quando todas as regras são obedecidas simultaneamente? | ( ) Sim – 0,25  ( ) Não – 0,0 |
| **Regras gerais (4 – pois as 3 primeiras já estão prontas no código de base)** | |
| O programa implementa a **4ª. Regra:** **incluir um caracter especial**? Para tal tem uma função específica que verifica se a string de entrada está cumprindo com o determinado? | ( ) Sim – 0,5  ( ) Não – 0,0 |
| O programa implementa a **5ª. Regra:** **os dígitos precisam somar 25**? Para tal tem uma função específica que verifica se a string de entrada está cumprindo com o determinado? | ( ) Sim – 1,0  ( ) Não – 0,0 |
| O programa implementa a **6ª. Regra:** **incluir um número romano**? Para tal tem uma função específica que verifica se a string de entrada está cumprindo com o determinado? | ( ) Sim – 1,0  ( ) Não – 0,0 |
| O programa implementa a **7ª. Regra:** **incluir um número sorteado [11..99]**? Para tal tem uma função específica que verifica se a string de entrada está cumprindo com o determinado? | ( ) Sim – 1,0  ( ) Não – 0,0 |
| **Regras Adicionais (5)** | |
| O programa implementa uma regra específica (**8ª. Regra**) que necessitou de uma função específica e que apresenta um objetivo interessante não trivial e compatível com o espírito do jogo?  **Qual:** | ( ) Sim – 1,0  ( ) Não – 0,0 |
| O programa implementa uma regra específica (**9ª. Regra**) que necessitou de uma função específica e que apresenta um objetivo interessante não trivial e compatível com o espírito do jogo?  **Qual:** | ( ) Sim – 1,0  ( ) Não – 0,0 |
| O programa implementa uma regra específica (**10ª. Regra**) que necessitou de uma função específica e que apresenta um objetivo interessante não trivial e compatível com o espírito do jogo?  **Qual:** | ( ) Sim – 1,0  ( ) Não – 0,0 |
| O programa implementa uma regra específica (**11ª. Regra**) que necessitou de uma função específica e que apresenta um objetivo interessante não trivial e compatível com o espírito do jogo?  **Qual:** | ( ) Sim – 1,0  ( ) Não – 0,0 |
| O programa implementa uma regra específica (**12ª. Regra**) que necessitou de uma função específica e que apresenta um objetivo interessante não trivial e compatível com o espírito do jogo?  **Qual:** | ( ) Sim – 1,0  ( ) Não – 0,0 |
| **Qualidade do código** | |
| O código está bem-organizado e estruturado com funções específicas para cada regra? | ( ) Sim – 0,5  ( ) Não – 0,0 |
| O código está bem comentado e é fácil de ser compreendido por outro programador? | ( ) Sim – 0,5  ( ) Não – 0,0 |
| **Funcionalidades opcionais extras (eventuais bonificações)** | |
| A implementação possui alguma(s) funcionalidade(s) extra, se SIM, comente qual(is) neste espaço e no vídeo que serão avaliadas com potencial de bonificação:  *Texto de explicação....* | |