

 UNIFACS UNIVERSIDADE SALVADOR <small>LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES™</small>	EETI – Escola de Engenharia e TI
Disciplina:	Linguagem de Programação
Curso:	
Professor (a):	Christianne Orrico Dalforno
Aluno (a):	
Matrícula:	
Valor total da avaliação:	3,0

Instruções:

1. Este trabalho deve ser realizado em equipe de, no máximo, 4 pessoas.
2. A participação de cada integrante é fundamental sendo considerada para a avaliação.
3. O grupo é o maior responsável sobre a identificação dos elementos da equipe que não corresponderem adequadamente ao ponto anterior.

Objetivo

Desenvolver o jogo Gênio.

Questão

Utilizando-se do conceito de modularização implemente o jogo Gênio. Trata-se de um jogo de memória em que o computador apresenta uma sequência de números e o usuário deve repetir a sequência. A sequência inicial é composta por apenas um número. A cada acerto do usuário o computador acrescenta um número à sequência. Quando o usuário acerta a sequência de 10 números, deve passar para o nível seguinte. A diferença entre cada nível é a variedade de valores.

Por exemplo:

Nível 1: números de 1 a 3

Nível 2: números de 1 a 6

Nível 3: números de 1 a 9

Nível 4: números de 1 a 12 e assim sucessivamente.

Deve ser dada a opção de duas pessoas jogarem uma contra a outra, quando, a cada acerto de um jogador, a vez passa para o outro jogador. No primeiro erro, o jogador da vez é eliminado e vence o outro jogador.

No caso de 1 jogador só, quando o usuário errar deve ser mostrado na tela até que nível ele foi.

No início e ao final de cada rodada deve ser mostrado o seguinte menu:

- (1) 1 jogador
- (2) 2 jogadores
- (3) Sair