

# Projeto de Linguagens de Programação

Equipa do Projeto:

André Ferreira 160173020

Bernardo Cabral 160173007

Descrição do Projeto:

O tema do projeto é baseado em projetos tais como Akinator, sendo um guessing game (Jogo de adivinha). O programa irá começar por nos fazer perguntas relacionadas com um animal que iremos ter em mente. Uma das perguntas será, por exemplo, “Tem asas?” onde o utilizador responde sim ou não. O programa está automatizado para fornecer novas questões conforme cada resposta que o utilizador dá, e assim sucessivamente, percorre a árvore binária.

