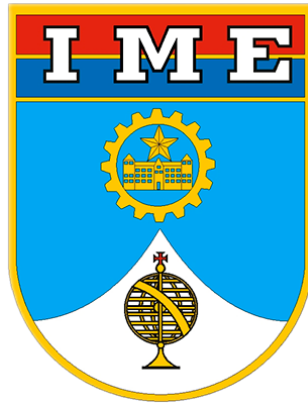


# **RELATÓRIO DO TRABALHO DE INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO (IC) - VE 3**

## **JOGO DE LABIRINTO**



## **SEÇÃO DE ENSINO BÁSICO (SE/1) - TURMA D**

### **GRUPO**

Maj Luís

Maj Janilma

Maj Draeger

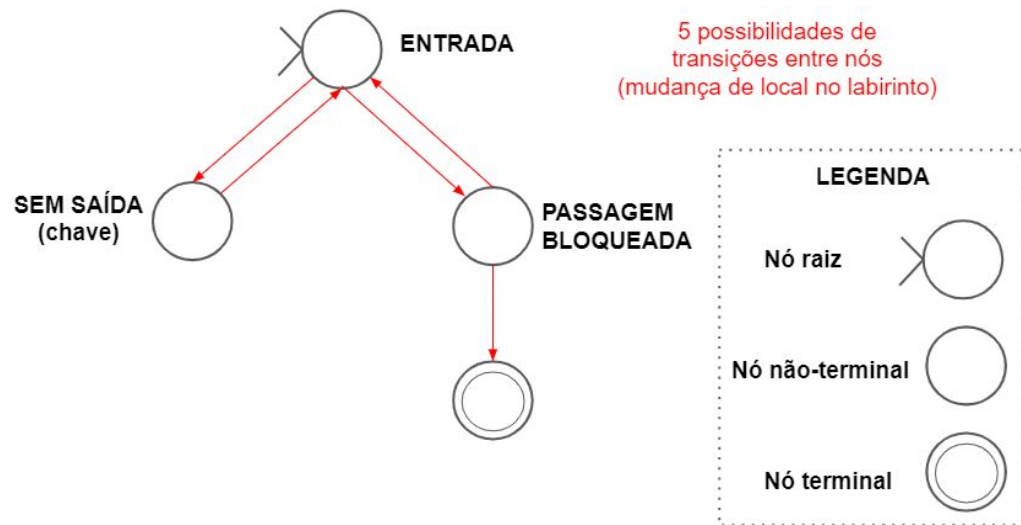
Cap Girardi

## 1. VISÃO GERAL

Neste trabalho, foi implementado, em C, um jogo de labirinto baseado em texto.

## 2. ESPECIFICAÇÃO

### 2.1. Árvore



### 2.2. Detalhamento de cada nó da árvore

NÓ 0 - ENTRADA	
TIPO	Raiz
TEXTO	ENTRADA DO LABIRINTO Voce esta na entrada do labirinto e precisa decidir qual direcao seguir. D - Ir para a direita E - Ir para a esquerda
OPÇÕES	D - vai para o nó de índice 1 E - vai para o nó de índice 2
NÓ 1 - SEM SAÍDA	
TIPO	Não-terminal

<b>TEXTO</b>	<p>CAMINHO SEM SAIDA</p> <p>Voce encontrou um caminho sem saida, porem ha uma chave caida no chao.</p> <p>Digite qualquer tecla + &lt;ENTER&gt; para pegar a chave e retornar a entrada do labirinto...</p>
<b>OPÇÕES</b>	Qualquer tecla leva ao nó de índice 0
<b>NÓ 2 - PASSAGEM BLOQUEADA</b>	
<b>TIPO</b>	Não-terminal
<b>TEXTO</b>	<p>PASSAGEM BLOQUEADA</p> <p>Voce encontrou uma passagem bloqueada com uma fechadura. O que deseja fazer?</p> <p>A - Tentar desbloquear a passagem</p> <p>B - Voltar a entrada do labirinto</p>
<b>OPÇÕES</b>	<p>A - vai para o nó de índice 3 (restrição: deve estar com a chave)</p> <p>B - vai para o nó de índice 0</p>
<b>NÓ 3 - FIM</b>	
<b>TIPO</b>	Terminal
<b>TEXTO</b>	PARABENS! Voce conseguiu desbloquear a passagem com a chave e sair do labirinto!
<b>OPÇÕES</b>	-----

### 3. ENVOLVIMENTO DE CADA MEMBRO DO GRUPO NO TRABALHO (escala de 0 a 5)

1. Maj Luís: 5
2. Maj Janilma: 5
3. Maj Draeger: 5
4. Cap Girardi: 4