

# **RELATÓRIO PROJETO II**

## **FORCA - 19351 e 19367**

**NOMES:**

**Carolina Moraes**

**Leonardo Branco**

**OBJETIVOS:** treinar leitura de arquivos em c#, desenvolvimento de habilidades na criação de programas por meio da Programação Visual, do Pensamento Orientado a Objetos, do manuseio de arquivos textos e do tratamento de eventos.

Horários de desenvolvimento:

06/06(durante o horário para desenvolvimento) - Início de desenvolvimento, alteramos a classe vetorFuncionario e a classe Funcionario, ambas ficaram, como vetorPalavraEDica. Também adicionamos as imagens ao formulário principal. **DIFICULDADES:** configurar a função Iniciar.

10/06(durante o horário para desenvolvimento) - Configuramos a função iniciar, criamos um novo vetor PalavraEDica e selecionamos a dica e a palavra dele.

13/06(durante o horário para desenvolvimento) - Nosso programa não estava pegando a dica do jeito certo, sempre dava erro, após pedir ajuda a colegas de sala descobrimos que o erro estava no arquivo texto. Estávamos com dificuldade em como fazer eventos para todas as botões sem deixar o código muito grande.

15/06(durante o horário de monitoria) - Na monitoria, descobrimos que da para selecionar todos os botões e colocar apenas um evento para todos. Porém não conseguíamos mostrar as letras no dataGridView.

17/06(durante o horário para desenvolvimento) - Conseguimos mostrar cada letrinha nas células do dataGridView, consertamos o erro dos erros que estavam somando de 8 em 8. Configuramos o switch de imagem para mostrar de uma em uma. Configuramos o messagebox que aparece mostrando a palavra correta no fim e o messagebox que aparece quando o usuário seleciona a mesma letra duas ou mais vezes. Configuramos o messagebox você perdeu e você ganhou, e corrigimos pequenos erros do programa.

18/06(durante o horário de aula vaga) - Com ajuda das monitorias conseguimos concertar dois erros: o balão de “Você Venceu”, que estava configurado no lugar errado, logo estava mostrando a mensagem a cada tecla apertada. E antes estávamos tentando usar um vetor de botões para reiniciar todos os botões, mas como não funcionava nós estávamos reiniciando os 39 botões, um por vez. Como isso deixava o código feio grande e obsoleto, os monitores nos apresentaram o comando foreach. Então a parte do jogo estava pronta, só estava dando erro no btnSalvar, btnIncluir e btnEditar.

19/06(durante horário de aula vaga) – Descobrimos que os erros dos botões do Cadastro eram porque no início do projeto havíamos apagado o método Ordenar e Existe porque achávamos que ambos não eram aplicáveis para strings. Corrigimos e adicionamos os métodos que já estavam prontos na classe vetorFuncionario. Terminamos o projeto.

PS: Ficamos na dúvida se a palavra deveria ser mostrada ou não no fim, quando o jogador perdesse, afinal a dúvida/curiosidade do usuário ia ficar grande então deixamos mostrando.

**CONCLUSÃO:** Concluímos que o projeto não era tão difícil quanto parecia. Aprendemos muitas coisas novas, muitos métodos novos (prontos) principalmente para tratar strings. E desenvolvemos nossas capacidades de aprender sozinhos, pesquisar e ir atrás.