

Universidade de Brasília - Faculdade do Gama
Computação Básica (116301)
2014/1
Turma BB

Felipe Pontes Guimarães

116301 - Prática 03 - Estruturas de Decisão

1 Contextualização

2 Descrição do problema

Contextualização

Algum tempo atrás surgiu um site de internet que tinha a capacidade de realizar perguntas às quais se respondia sim ou não e ele deduzia em quem estávamos pensando...



Contextualização

Algum tempo atrás surgiu um site de internet que tinha a capacidade de realizar perguntas às quais se respondia sim ou não e ele deduzia em quem estávamos pensando...



E isso era muito legal!!

Contextualização

Mas para ser ainda
mais legal podemos
fazer isso mas
com super-heróis!

Contextualização

Mas para ser ainda
mais legal podemos
fazer isso mas
com super-heróis!
**Assim ficaria real-
mente irado!!!!**



116301 - Prática 03 - Estruturas de Decisão

1 Contextualização

2 Descrição do problema

Descrição do problema

Crie um programa que faça uma série de perguntas ao usuário e adivinhe qual dos super-heróis que ele está pensando.



Turnos

A cada rodada o programa deverá realizar uma pergunta ao usuário. À cada pergunta feita, o usuário irá por sua vez irá responder 1 (para sim) ou 0 (para não).

Uma vez que o herói ou vilão estiver decidido o programa deverá imprimir:

¹Não precisa da figura não tá! Calma!!
Universidade de Brasília - Faculdade do Gama

Turnos

A cada rodada o programa deverá realizar uma pergunta ao usuário. À cada pergunta feita, o usuário irá por sua vez irá responder 1 (para sim) ou 0 (para não).

Uma vez que o herói ou vilão estiver decidido o programa deverá imprimir:

“Aha!!! O personagem em quem voce estava pensando era ...

¹Não precisa da figura não tá! Calma!!
Universidade de Brasília - Faculdade do Gama

Turnos

A cada rodada o programa deverá realizar uma pergunta ao usuário. À cada pergunta feita, o usuário irá por sua vez irá responder 1 (para sim) ou 0 (para não).

Uma vez que o herói ou vilão estiver decidido o programa deverá imprimir:

“Aha!!! O personagem em quem voce estava pensando era ... O WOLVERINE!!!”¹



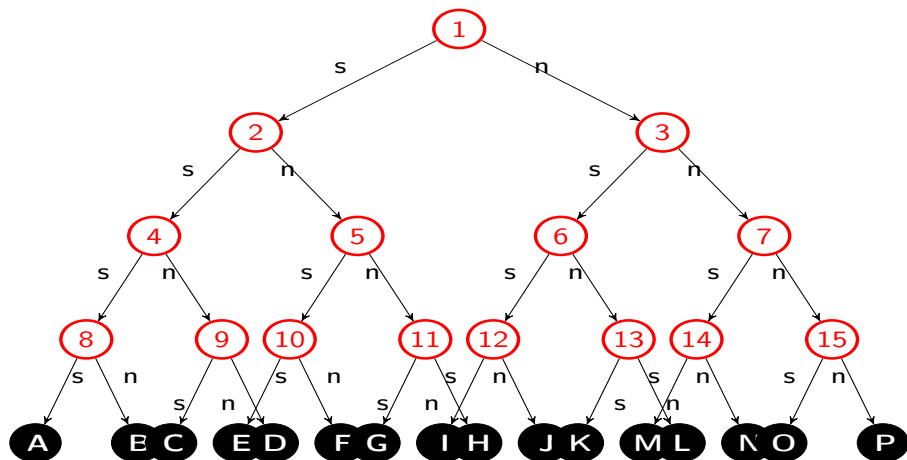
¹Não precisa da figura não tá! Calma!!
Universidade de Brasília - Faculdade do Gama

Sequência de perguntas

Cada pergunta da sequência já está criada em uma função com o `printf` apropriado no programa. Depois de cada função dessas deve-se perguntar a resposta do usuário (a ser dada como um número inteiro).

Além disso, cada pergunta é identificada por um número e a função que a imprime é `"pergunta_i()"` onde *i* é o número de identificação associado àquela pergunta.

Sequência de perguntas:



Sequência de perguntas:

Todas as perguntas a serem feitas ao usuário estão descritas na Tabela do próximo slide no seguinte formato:

CÓDIGO	FUNÇÃO	MENSAGEM?
--------	--------	-----------

- **CÓDIGO:** Código da pergunta para identificar a posição dela na árvore apresentada
- **FUNÇÃO:** Função existente no código fonte fornecido para impressão da pergunta sem problemas de formatação.
- **MENSAGEM:** Mensagem a ser exibida (ou através de um printf ou pela utilização da função).

Sequência de perguntas:

1	pergunta_1()	E um dos X-men?
2	pergunta_2()	E do sexo feminino?
3	pergunta_3()	E americano(a)?
4	pergunta_4()	E um dos mocinhos?
5	pergunta_5()	E um herói?
6	pergunta_6()	Tem super-poderes?
7	pergunta_7()	Foi recrutado pela S.H.I.E.L.D.?
8	pergunta_8()	E telepata?
9	pergunta_9()	Pode se passar pelo Justin Bieber?
10	pergunta_10()	Participou da segunda guerra mundial?
11	pergunta_11()	Usa capacete?
12	pergunta_12()	Espancou 2 deuses?
13	pergunta_13()	E um genio, bilionario, playboy, filantropo?
14	pergunta_14()	Extremamente apegado ao seu martelo?
15	pergunta_15()	E Asgardiano?

Sequência de perguntas:

Finalmente, os personagens da árvore de decisão estão descritos abaixo:

A	Jean Grey	I	Hulk
B	Tempestade	J	Capitao America
C	Mística	K	Homem de Ferro
D	Fenix	L	Nick Fury
E	Wolverine	M	Thor
F	Professor Xavier	N	Viuva Negra
G	Magneto	O	Loki
H	Dente de Sabre	P	Caveira Vermelha



Boa Sorte!