

Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

Lógica de Programação

Prof. Anderson Luiz Menezes

## Atividade Avaliativa 2 - Batalha em Turnos

O objetivo desta atividade é o desenvolvimento de um pequeno jogo de batalha em turnos, de acordo com as especificações abaixo:

- O campo de batalha deve ser implementado em uma estrutura linear, contendo 50 posições, onde cada *player* inicia em uma das extremidades;
- Os *players* iniciam o jogo com vida igual a 15 pontos;
- Em cada turno, o *player* pode optar por avançar, recuar, atacar ou se defender
  - Para avançar ou recuar, deve-se escolher de 1 a 5 casas, sendo que não é permitido inverter as posições (o *player* da esquerda sempre permanecerá na esquerda);
  - Cada ataque tem um alcance máximo de 3 casas e diminui em 3 pontos a vida do adversário;
  - Caso o adversário tenha optado pela defesa, no entanto, o dano do ataque será de apenas 1 ponto;
- Ganha o *player* que conseguir acabar primeiro com os pontos de vida do adversário.

Para a realização da atividade, é importante que as seguintes regras sejam consideradas:

- A turma poderá se organizar em **grupos de até 3 integrantes**;
- As aulas de terça-feira e quinta-feira, **iniciando em 19/11**, serão dedicadas ao projeto;
- Em cada encontro, os grupos **deverão** apresentar seus avanços e suas dificuldades
  - Não há a necessidade de apresentar código, mas sim as decisões tomadas;
  - Cada grupo desenvolverá a sua própria lógica, no entanto, a colaboração entre as equipes fará com que o todo evolua junto;

- O docente atuará como um facilitador, auxiliando principalmente na elucidação das dúvidas que surgirem no processo
  - O objetivo é que os próprios grupos encontrem os possíveis caminhos e tomem as decisões de implementação;
- A **entrega final** deverá ser realizada no dia **10/12** no horário da aula;
- **Neste mesmo dia será realizada uma avaliação individual** sobre o conhecimento do projeto entregue, portanto todos os integrantes deverão conhecer o código;
- Lembrem-se de que as avaliações não são apenas técnicas, envolvendo também questões comportamentais, participação, etc.