

Curso: CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas  
15/05/2017

Data:

Disciplina: Programação I

Professor: Vinicius Hartmann Ferreira

Nome:

## Trabalho de desenvolvimento - N2

### A definição do trabalho:

- O trabalho para a N2 da disciplina de Programação 1 consiste no desenvolvimento de um **JOGO DA MEMÓRIA** com a linguagem de programação Python. O jogo deve ser;
- O jogo deve ser desenvolvido em grupos formados por até 2 estudantes. Desta forma, é possível desenvolver o trabalho individualmente também;
- A entrega e apresentação do trabalho será no dia 29/5; e
- Deverá ser entregue o arquivo do jogo e apresentadas as suas funcionalidades.

### O jogo:

- O jogo da memória deverá ser apresentado ao jogador na forma de uma matriz 4x4, conforme exemplo abaixo:

X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X

- No início do jogo devem ser apresentadas as cartas com seu valor descoberto. Após a confirmação do jogador (que pode ser por um tempo determinado ou a inserção de algum valor) os valores devem ser escondidos;
- Os valores contidos nas cartas são de escolha do grupo, ex: Letras, números, problemas matemáticos, etc;
- A jogada consiste em o jogador selecionar duas cartas para serem descobertas. Caso estas cartas possuam valores iguais devem ter seu valor revelado até o final do jogo. Caso os valores não sejam iguais o valor das cartas deve ser escondido novamente;
- Na tela do jogo deve ser exibida a quantidade de jogadas realizadas; e
- Vence o jogo o jogador que conseguir revelar todas as cartas.

### Observações técnica:

- A cada novo jogo os valores devem ser embaralhados;
- As jogadas devem ser validadas; e
- O jogo deve exibir uma mensagem indicando o final do jogo e a quantidade de jogadas assim que todas cartas forem reveladas.

### Avaliação:

- Visualização do jogo: 2 pontos
- Inicialização do jogo: 2 pontos
- Embaralhamento das cartas: 4 pontos
- Validação das jogadas: 4 pontos

- Registro das jogadas: 4 pontos
- Verificação de cartas complementares: 10 pontos
- Finalização do jogo: 4 pontos
- **Interface gráfica visual: 5 pontos extras**