**Hugo Filipe Oliveira Nogueira**

Jogo do Preço Certo

Objetivos/Identificação do Projeto

Pretende-se que construam um programa que permita jogar o jogo do preço certo que

Consiste no seguinte (para 2 a 4 jogadores):

‣ O computador apresenta uma descrição de um objeto (no entanto não pode ser um objeto que já tenha saído a um dos jogadores)

‣ Cada jogador indica o preço do objeto

‣ O jogador que ficar mais próximo ganha um ponto

‣ No final de 5 jogadas o jogador com mais pontos passa à montra final. Se nessa altura houver empate entre jogadores há uma sexta ronda de desempate só para esses jogadores.

‣ Na montra final são descritos 5 objetos. O jogador tem de acertar no preço desses objetos com um erro inferior a uma margem aleatória definida pelo computador.

Modelo De Base De Dados

Tabelas

|  |
| --- |
| Jogo |
| - Id\_jogo  - data\_jogo  - nome  - id\_vencedor  - pontuacao |

|  |
| --- |
| Jogadas |
| - Id\_jogada  - id\_jogo  - id\_jogador  - id\_objeto |

|  |
| --- |
| Jogador |
| - Id\_jogador  - nome\_completo  - nick  - data\_registo  - jogos\_completos  - vitorias |

|  |
| --- |
| Jogador\_jogo |
| - id\_jogo  - Id\_jogador |

|  |
| --- |
| Objeto |
| - Id\_objeto  - nome  - marca  - modelo  - preco |

|  |
| --- |
| Aposta |
| - id\_jogador\_jogo  - Id\_jogada  - preco\_apostado |