



CURSO: Sistemas de Informação	DISCIPLINA: Programação I e Laboratório de Programação I			
PROFESSOR: Thyago Tenório	Turma: F	DATA: 12/08/2018		
ALUNO:		AB1	REAV	NOTA:
		AB2 x	FIN	

Projeto Final de Programação I e Laboratório de Programação I

Este documento tem como objetivo detalhar as especificações que deverão ser atendidas no projeto final das disciplinas de programação I e Laboratório de Programação I.

1-Introdução e objetivos do trabalho

A Computação é uma área onde novas tecnologias surgem praticamente todos os dias. Logo, é fundamental que o profissional que atue na área desenvolva a habilidade de estudar, aprender novas tecnologias e resolver problemas complicados de maneira autônoma. Este trabalho busca exatamente explorar essa habilidade.

2-Equipe

- 2.1 Uma equipe deverá possuir no mínimo 1 e no máximo 3 integrantes. Um líder deverá ser indicado pela equipe.
- 2.2 A equipe deverá desenvolver o projeto em conjunto, de tal forma que todos tenham conhecimento a respeito da modelagem e do código desenvolvido.
- 2.3 Cada integrante da equipe será avaliado individualmente. Contudo, será atribuída apenas uma nota para a equipe com a soma de todas as notas individuais.

3- O projeto

- 3.1 O projeto consiste em desenvolver um jogo da forca na linguagem de programação C, utilizando os conhecimentos adquiridos na disciplina.
- 3.2 O sistema deverá atender os requisitos especificados na Seção 4.
- 3.3 A equipe deverá enviar um vídeo com o programa funcionando apresentando as funcionalidades e contendo as explicações acerca do código desenvolvido, bem como enviar o código do projeto.
- 3.4 O vídeo deve ter duração entre 10 e 20 minutos.
- 3.5 O prazo máximo para envio dos arquivos é 23/09/2021 23:59h.
- 3.6 Caso o grupo queira apresentar (no lugar de enviar o vídeo), deverá comunicar de forma antecipada, e a apresentação será realizada na aula do dia 23/09/2021 às 19:00.



4- Requisitos

O jogo da forca é um jogo em que o jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras. A cada letra errada, uma vida é perdida. O jogo termina ou com o acerto da palavra ou com o término da quantidade de vidas por parte do usuário. Para começar o jogo se desenha a quantidade de vidas e um risco “_” correspondente ao lugar de cada letra da palavra sorteada.

O sistema desenvolvido deverá possuir os seguintes requisitos mínimos:

- Possuir um menu com as opções para iniciar jogo, cadastrar palavra, excluir palavra e sair.
- Possuir um banco de palavras que permita adicionar e/ou remover uma palavra.
- Ao iniciar jogo, o sistema deve:
 - Escolher uma palavra de forma aleatória do banco de palavras e apresentar para o usuário traços “_” correspondente a palavra selecionada.
 - Controlar a quantidade de vidas do usuário
 - Permitir que o usuário insira uma letra na tentativa de adivinhar a palavra.
 - Caso a letra exista na palavra, o “_” deverá ser substituído pela letra correspondente. Caso o usuário acerte todas as letras, uma mensagem de vitória deverá ser encaminhada ao usuário e o sistema deve voltar ao menu inicial.
 - Caso a letra não exista na palavra, uma vida será perdida. Caso o número de vidas chegue a zero, o jogo deverá informar que o usuário perdeu e voltar ao menu inicial.
 - Caso o usuário já tenha digitado a letra anteriormente, uma mensagem deverá ser informada a ele para que insira uma nova letra. O histórico de letras já inseridas deve ser apresentado na tela.
- O sistema deve possuir uma funcionalidade diferente das citadas acima escolhida pelo grupo para implementar.

5- Disposições finais

5.1 Os arquivos indicados na Seção 3 deverão ser encaminhados via Google Classroom, na atividade referente ao projeto final de programação somente pelo líder da equipe. No código, deve ter um comentário com os nomes e matriculas de todos os integrantes da equipe.

5.2 Todo o projeto deverá ser desenvolvido pelos integrantes da equipe. É proibido copiar de qualquer fonte, sob penalidade de zerar a avaliação. Copiar trabalho, seja de qualquer fonte, é plágio e todas as medidas cabíveis serão tomadas.

5.3 É permitido retirada de dúvidas com os alunos da disciplina e o professor. Lembre-se que eles poderão lhe auxiliar, mas não responderão as atividades para você.

5.4 Os casos omissos serão resolvidos individualmente.