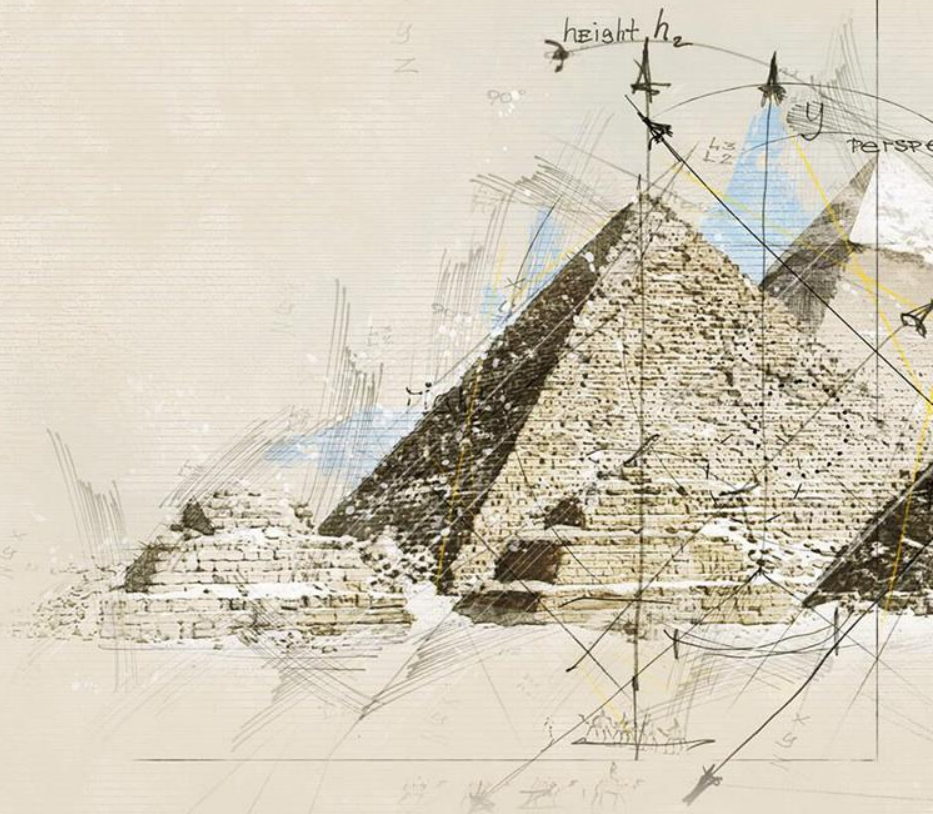


# RESTA UM



# UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

**Grupo:**

**Gabriele Jandres**

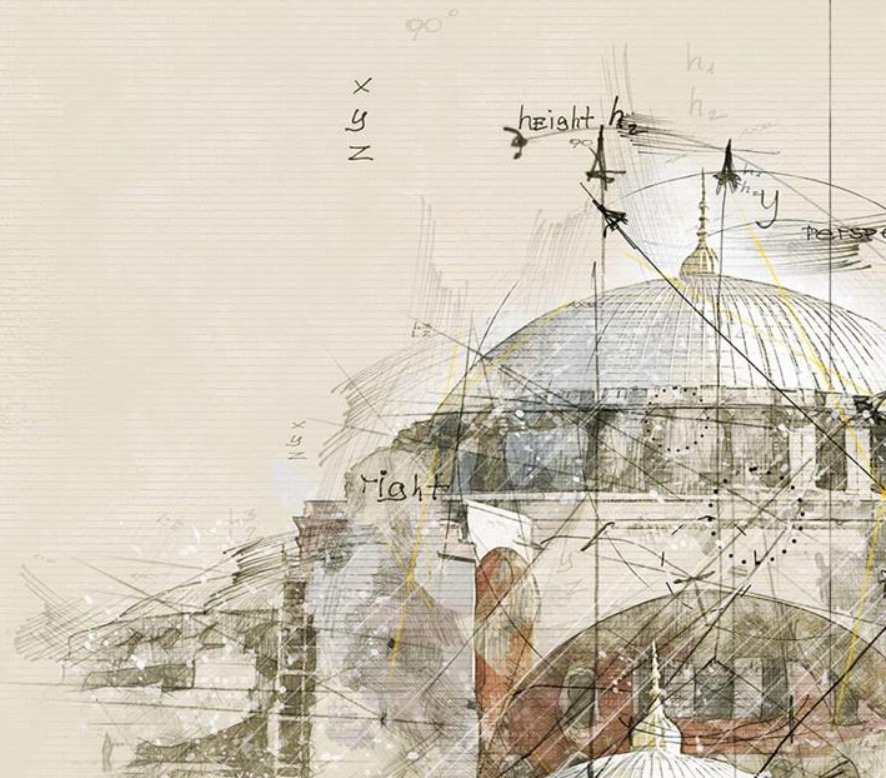
**Maria Carolina Esteves**

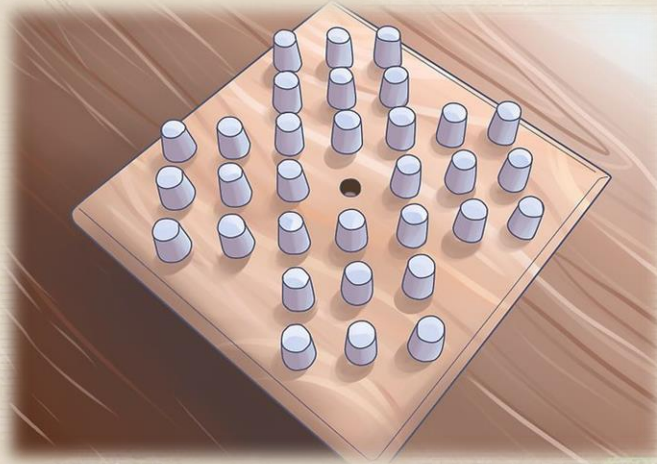
**Victor Cardoso**



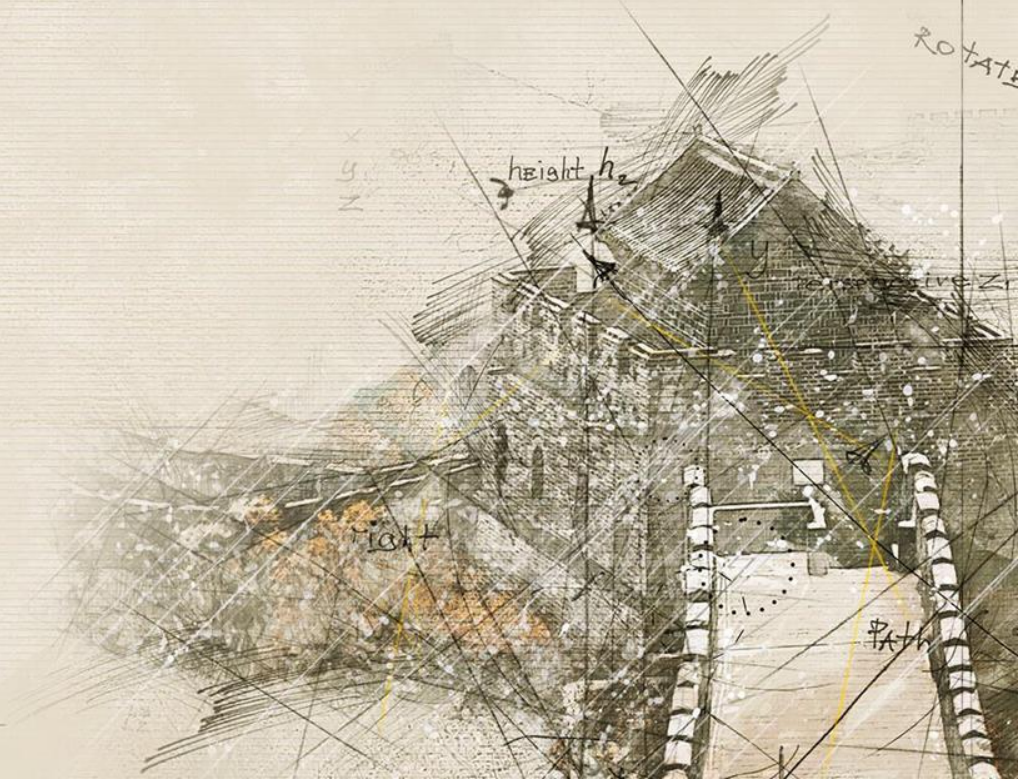


# 1. O JOGO





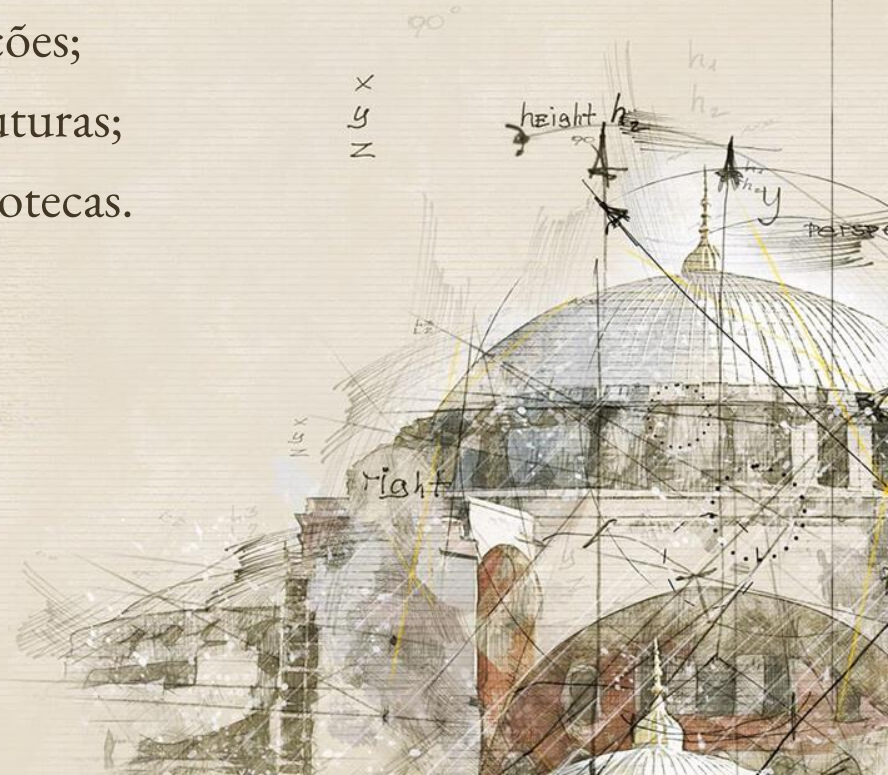
- **Funcionamento do jogo**
- **Regras**





# CONHECIMENTOS APLICADOS

- ◆ Entrada e saída pelo Console;
- ◆ Operadores lógicos;
- ◆ Vetores;
- ◆ Ponteiros;
- ◆ Arquivos;
- ◆ Alocação Dinâmica;
- ◆ Multiarquivos;
- ◆ Comandos de Controle;
- ◆ Funções;
- ◆ Estruturas;
- ◆ Bibliotecas.



# FUNÇÕES

- ◆ void *menu\_inicial*(char nome[], int \* op);
- ◆ int *menu*(char \*nome);
- ◆ void *imprime\_tabuleiro*(char \*\*tab);
- ◆ char \*\**tradicional*();
- ◆ char \*\**piramide*();
- ◆ char \*\**flecha*();
- ◆ int *verifica\_movimento*(char \*\*p, int l1, int c1, int l2, int c2);
- ◆ void *realiza\_movimento*(char \*\*p, int l1, int c1, int l2, int c2, int validacao);
- ◆ int *verifica\_fim*(char \*\*p);
- ◆ void *mostra\_ranking*(Jogador \*vetor, int n);





GRATOS PELA ATENÇÃO!

