

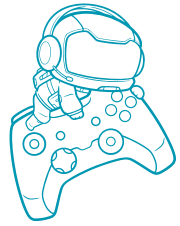
Jogo da Forca

Hangman Game

Projeto de
Introdução à
Programação (IP)

START

Integrantes



Arthur
Martins



Gustavo
Cardoso



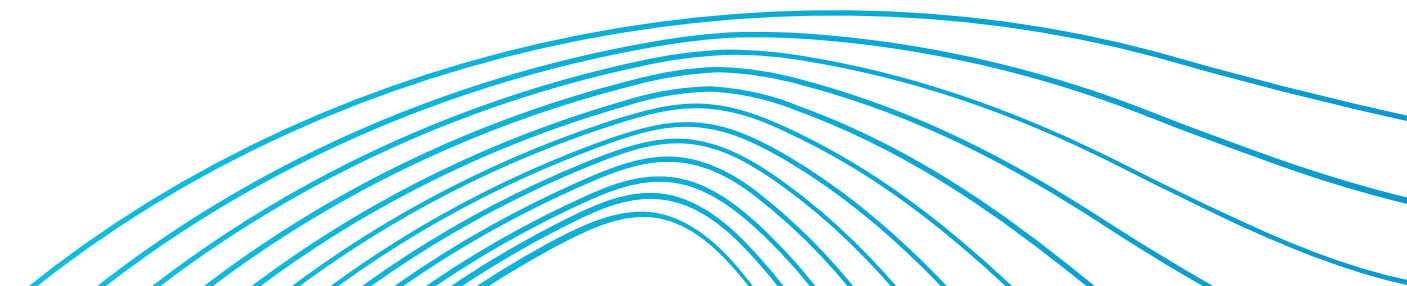
Gustavo
Marcelino



Murilo Batista



Victor Guilherme



Sumário

01

Introdução

02

Fluxograma

03

Objetivos

04

Funcionalidades

05

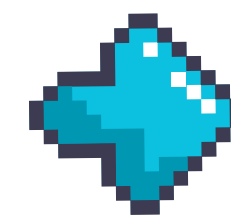
Código

06

Teste

MENU

Introdução



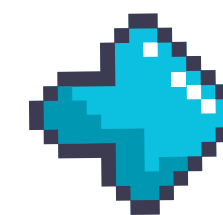


Introdução

- **Jogo da forca completo com modos Single-player e Multiplayer, gerenciamento de palavras, ranking e histórico de partidas**
- **Persistência de dados em arquivos .txt**

Fluxograma

e organização



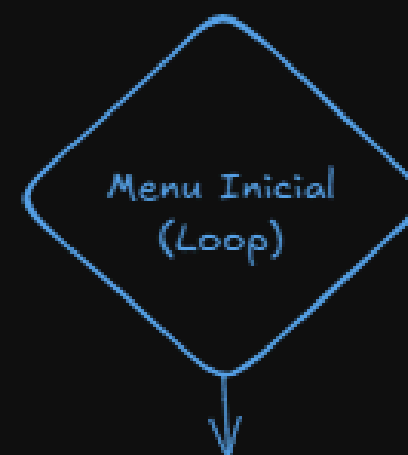
Fluxograma



A forma como pensamos e estruturamos o nosso projeto a fim de satisfazer os objetivos propostos

Fluxo lógico de ideias para solucionar o “problema”

main.c



- 1 - Um Jogador
- 2 - Dois Jogadores
- 3 - Adicionar Palavras (arquivo)
- 4 - Ranking
- 5 - Histórico
- 0 - Finalizar Jogo

Deve associar cada opção ao arquivo correto

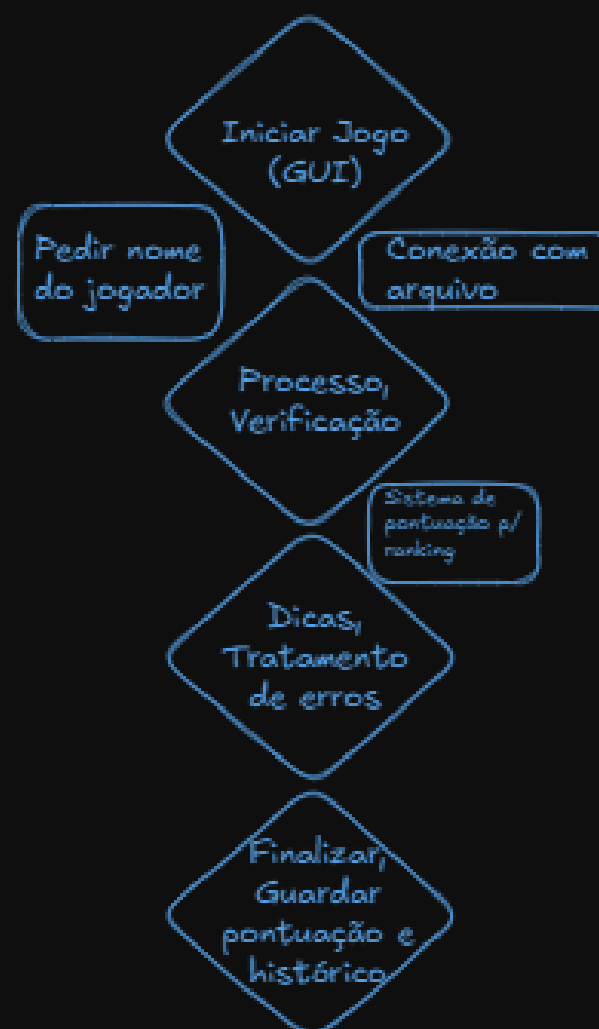
ranking.c

Armazenar ranking de jogadores em ordem decrescente (id, nome do jogador, número de vitórias, pontuação total)

interface.c

Arquivo com as funções da interface do jogo, aqui deve constar funções de cada parte do jogo referente à interface que aparece p/ o usuário do LOG.

jogo.c



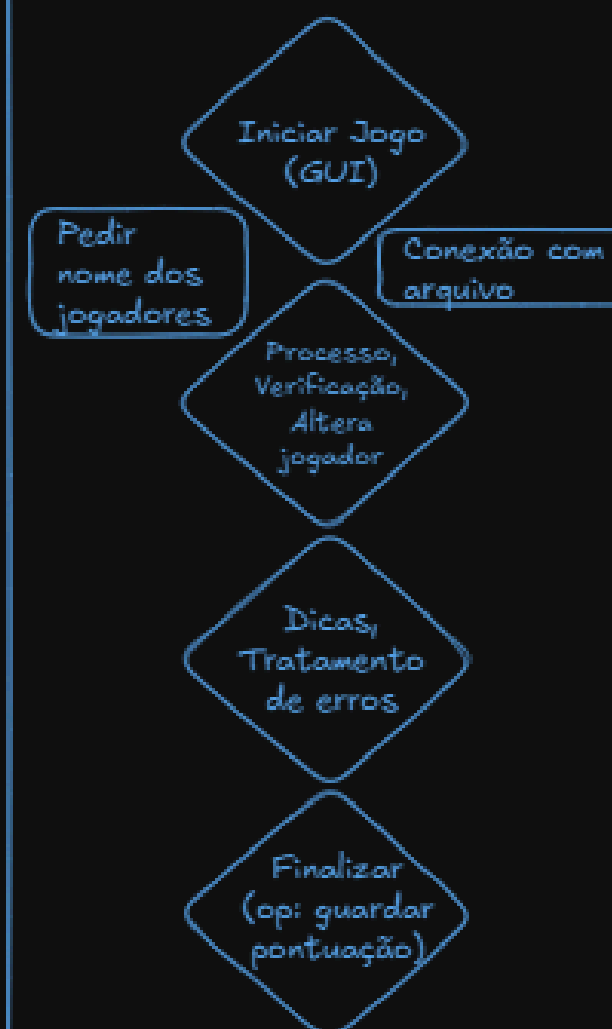
palavras.c

Opção de adicionar palavras com cada atributo bem definido (id (para localizar palavra), nome, dificuldade e dica) -> em formato tabela

	A	B	C
1	ID	NOME	DICA
2	1	Gustavo	Começa com G

Lógica e experiência do usuário -> sem erros

multiplayer.c

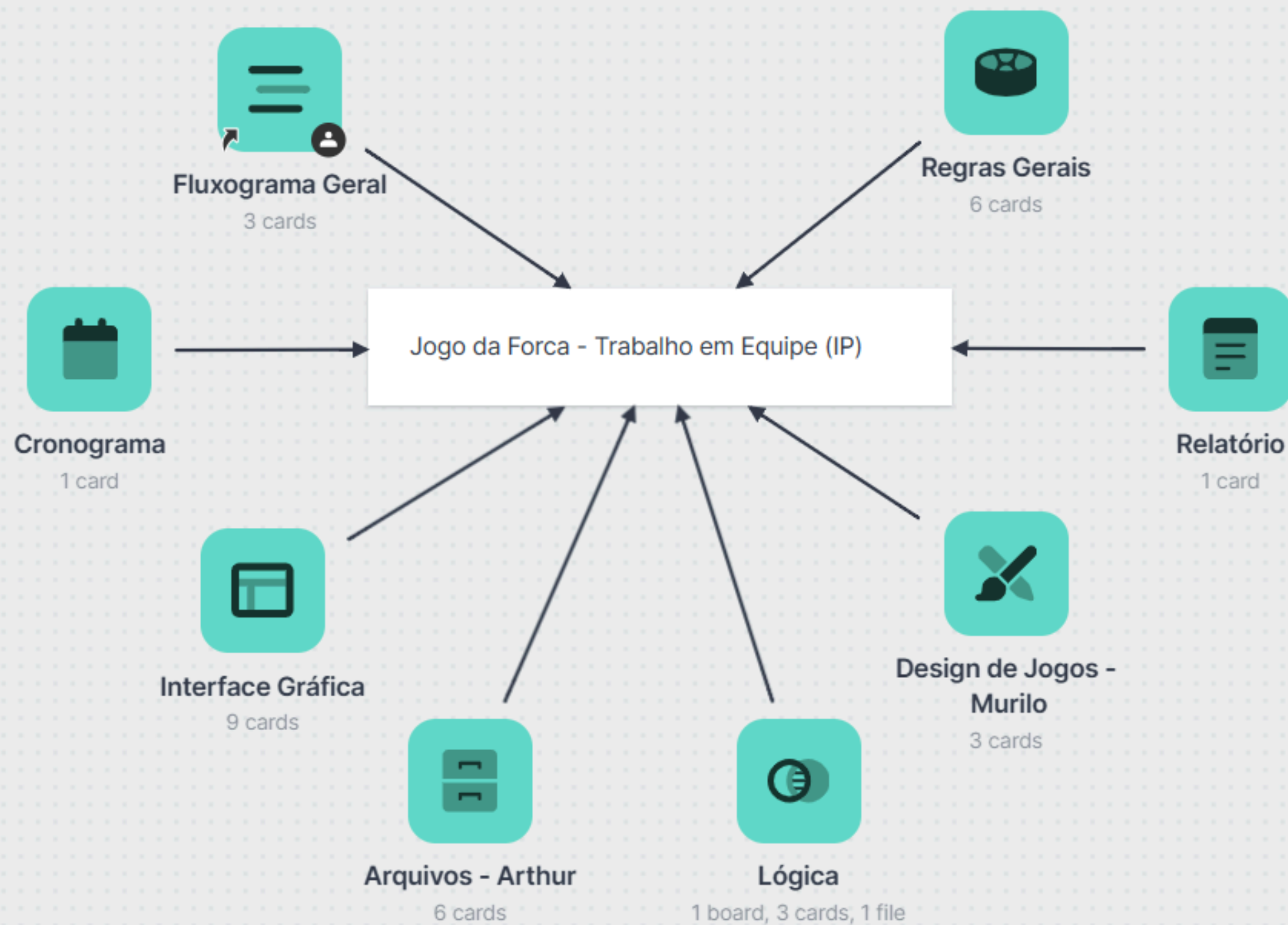


historico.c

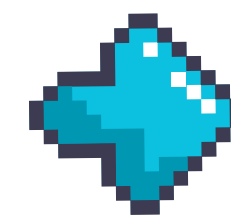
Armazenar histórico de partidas de acordo com horário (id = horário, tipo de partida, nome do jogador)

Organização

Jogo da Forca (IP)



Objetivos



Objetivo



Recriar o clássico jogo da forca em linguagem C com um arquivo externo para palavras, registro de pontuação, e a possibilidade de expansão ao adicionar novas palavras ao jogo.

Funcionalidades



Funcionalidades

1. Uso de arquivo de texto para armazenar palavras

2. Registro das tentativas feitas pelo jogador

3. Sistema de comparação para erros e acertos

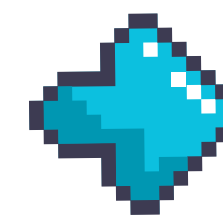
4. Adição de novas palavras no banco de dados do jogo

5. Tela de resultado e registro de pontuações (ranking e histórico)

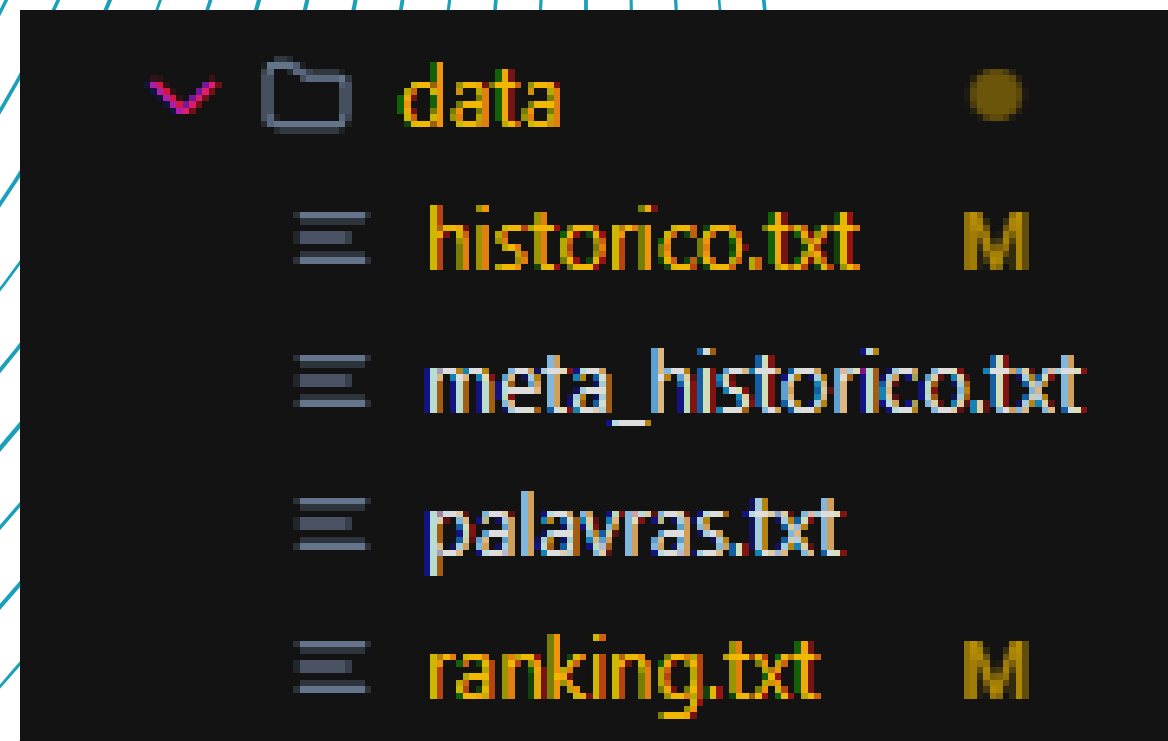
6. Modo versus de 2 jogadores

Código

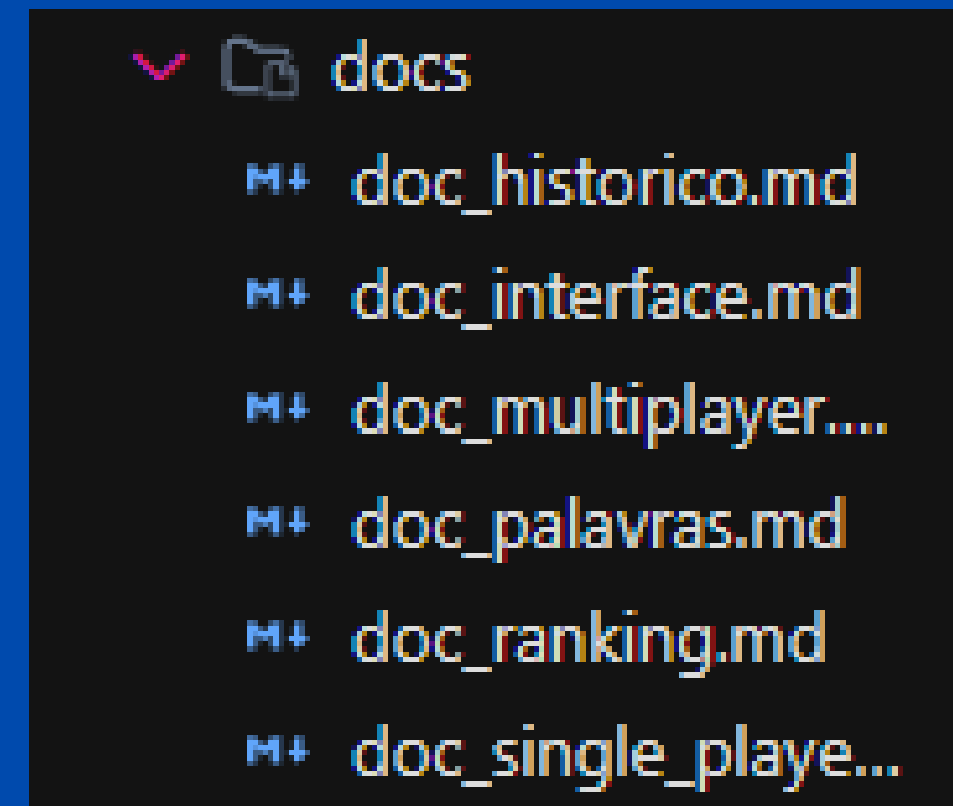
e modularização



Banco de dados



Documentação



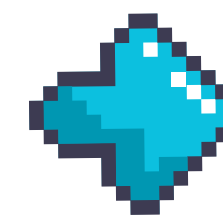
Cabeçalhos

```
✓ include
  h historico.h
  h interface.h
  h multiplayer.h
  h palavras.h
  h ranking.h
  h single-player.h
```

Funções e lógica

```
✓ src
  c historico.c
  c interface.c
  c multiplayer.c
  c palavras.c
  c ranking.c
  c single-player.c
```


Teste



testando o código no VS Code...

Jogo da Forca

Hangman Game

Obrigado pela atenção!