

Gustavo Albiero de Oliveira, Gustavo Fraiz Barbosa

TDE2 Resolução de Problemas Estruturados em Computação

Ao início do programa, o usuário decide o tamanho das pilhas do jogo.

Em seguida, valores aleatórios são atribuídos a todos os Nodes da pilha inicial (pilha 1).

Nesse momento o usuário escolhe se o jogo será jogado em ordem crescente(1) ou decrescente(2).

A próxima opção decide se o usuário jogará o jogo normalmente ou optará pela resolução automática do problema.

Se o usuário optar pela resolução automática, os resultados das operações serão impressos na tela e o programa termina.

Se o usuário optar por jogar normalmente, serão dadas as opções de realizar movimento ou sair do jogo. Para realizar uma jogada, o programa perguntará a pilha de origem e a pilha de destino para a movimentação dos itens.

Após os requisitos serem cumpridos o usuário vence o jogo.