Graduação em Ciências da Computação

Bruno Pizol

Kaio Grego

PROJETO DE FUNDAMENTOS MATEMÁTICOS PARA COMPUTAÇÃO

Poços de Caldas

2016

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

Curso de Ciência da Computação, Campus Poços de Caldas.

PROJETO DE FUNDAMENTOS MATEMÁTICOS PARA COMPUTAÇÃO.

Projeto desenvolvido para a disciplina de linguagens comerciais, ministrado pelo professor Boca Morselli, no 4º período do curso de Ciência da Computação ofertado pela PUC Minas, campus de Poços de caldas.

Elaboração: Bruno Pizol Camargo

Kaio Julio Grego

Poços de Caldas,

2016

Sumário

[VISÃO GERAL DO SISTEMA 4](#_Toc465805255)

[OBSERVAÇÕES A RESPEITO DO TRABALHO. 5](#_Toc465805256)

[REFERÊNCIAS 6](#_Toc465805257)

**Poços de Caldas,**

**2016**

# VISÃO GERAL DO SISTEMA

O projeto consiste em um jogo da memória com uma interface gráfica que mostra as cartas para o usuário e ele deve selecionar a carta pelo terminal. O objetivo é descobrir a correspondência de pares entre as 12 cartas na interface. O valor de ligação dos pares é carregado de uma matriz no arquivo “matriz.txt” e a partir desse ponto é feita a conexão das cartas como se fossem vértices e o valor de conexão buscando na matriz serve como arestas. Assim que iniciado, abrirá uma interface gráfica, feita na graphics.h, com duas opções: iniciar(com o clique do mouse em cima) ou sair(apertando o botão ESC).Iniciado o jogo, aparecerá outra interface gráfica com as cartas posicionadas e suas devidas numerações, a partir dai o usuário passará a escolher as cartas pelo numero através do prompt de comando aberto junto ao programa e assim a cada vez que é feito o par de cartas correto é informado no prompt, ocorrendo o mesmo com as cartas são incompatíveis, ate que todas as cartas sejam relacionadas com seus pares e o sistema informará com a mensagem:” P A R A B E N S V O C E G A N H O U !!!!!!".

# OBSERVAÇÕES A RESPEITO DO TRABALHO.

O projeto foi feito a partir da biblioteca [graphics.h](https://www.cs.colorado.edu/~main/bgi/doc/), da Borland, assim possuindo algumas incompatibilidades se não configurado corretamente. Assim nos disponibilizamos dentro da pasta “**Compilador”** a IDE usada para fazer o projeto já com os arquivos necessários, faltando somente esta pequena configuração que deve ser feita no momento do uso:

1-) abra o CodeBlocks >>> vá em Settings >>>> vá em Compiler and debugger >>>>> linker settings.

2-) Clique em ADD e adicione o arquivo libbgi.a que se encontra na pasta CodeBlocks\MinGW\lib\libbgi.a.

3-)Em seguida cole a linha abaixo no campo Other linker options:

**-lbgi -lgdi32 -lcomdlg32 -luuid -loleaut32 -lole32**

Se mesmo assim ainda houver erro na compilação há um executável já compilado dentro da pasta **Executável reserva** para a observação do programa em funcionamento.

**Poços de Caldas,**

**2016**

# REFERÊNCIAS

**•** [**https://www.cs.colorado.edu/~main/bgi/dev-c++/graphics.h**](https://www.cs.colorado.edu/~main/bgi/dev-c++/graphics.h)

**•** [**https://www.cs.colorado.edu/~main/bgi/doc/**](https://www.cs.colorado.edu/~main/bgi/doc/)