SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL CFP FIDÉLIS REIS

TÉCNICO EM INFORMÁTICA PARA INTERNET

LENON YURI SILVA

João Paulo Espirandel de Souza Mendes

Leandra Rafaela Prudencio da Silva

# 

# 

# 

# 

# Ficha de Personagem Cyberpunk 2052 em C/C++

Uberaba-MG,2024

Resumo

Neste trabalho vamos apresentar o trabalho Ficha de Personagem Cyberpunk 2052 em C/C + +,como ele funciona,como usar ele,possíveis problemas que podem vim a apresentar e etc…

**Sumário**

[1.](#_30j0zll) Introdução 1

[1.1. Como funciona o código](#_1fob9te)

[1.2. Partes do codigo](#_3znysh7)

# *Introdução:*

***Apresentação do tema:***

Vamos falar sobre o código que foi criado como RPG onde o usuário pode criar o personagem da forma como bem quiser e sua imaginação limitar para que possa embarcar em uma aventura bem cyberpunk em uma Uberaba retrofuturista e tomada pelo caos e pela desordem.

***Contextualização do tema em sua área de estudo:***

Este trabalho está dentro do ramo de informática para a internet,sendo um código de RPG.

## *Como funciona o código*:

Uma breve explicação de como o código Ficha de Personagem Cyberpunk 2052 em C/C++:

1: O código utiliza-se de 40 Array de textos já pré definidos e inicializados previamente já escritos com o intuito de o usuário escrever outros textos na frente.

2: O programa realiza a solicitação que o usuário digite algo de sua vontade no campo de digitação,utilizando a tecla *ENTER* para que o programa possa ir para a próxima linha e assim sucessivamente até a linha de número 40.

3: Utiliza-se de um loop para cada campo de texto apresentado no código,com a proposta de reiniciar a cada resposta preenchida no campo de cada linha.

4:Após a realização do loop o programa,vem a parte onde é exibido o programa,com os textos pré definidos,juntos com os textos inseridos pelo usuário no campo de digitação.

5:O programa retorna 0 quando terminado,e se estiver tudo correto ele finaliza o programa mostrando as 40 linhas de textos pré definidos juntos com os textos inseridos pelos usuários.

## Partes do código:

Nesta parte vamos falar sobre cada parte do código e como ela funciona detalhadamente.

Parte 1:Começamos incluindo as duas bibliotecas que o código utiliza,que são:

#include <iostream> essa biblioteca tem a função de controlar a entrada e saída utilizando o std::cin e std::cout.

#include <string> essa biblioteca é utilizada para a manipulação de strings no código,String são usados para guardar dados que podem ser mostrados como textos.

Parte 2:Agora adicionamos a função:

int main() { essa é a função principal do código,pois tudo acontece dentro dessa função,o código ocorre dentro dessa função que se abre com uma { e fecha com uma },se tudo ocorrer bem dentro dessa função,será retornado o valor 0,indicando que o código está funcionando normalmente.

Parte 3:agora vamos para a função Array:

std::string predefinidos[40]={ “ 40 linhas de texto pré definidos”},essa função declara que a 40 linhas de textos com strings pré definidas esperando os textos que serão inseridos posteriormente.

Parte 4:Agora vamos falar das linhas de textos pré definidos no código:

“Nome do personagem”

“Apelido”

“Lugar de origem”

//…(“continua até a linha 40 do código”)

“Confirmar a lista ?” Essas linhas tem a função de inicializar o array,sendo cada linha uma string pré definida,é na frente de cada linha pré montada dessa que o usuário irá digitar o texto de sua livre vontade.

Parte 5:Agora vamos falar das duas entradas de string que são utilizadas neste código,são elas:

std::string entradaUsuario; essa string é a responsável pelo armazenamento de dados que serão utilizados posteriormente no código.

std::string resultado; essa string tem a função de construir uma string maior,no caso a string final que será exibida ao final da última linha.

Parte 6:Agora vamos falar sobre a parte de digitação:  
std::cout<<”*CRIE A FICHA DO PERSONAGEM\*\n;* essa parte tem a função de fazer aparecer aparecer uma mensagem posteriormente escrita que diz ao usuário para começar a fazer sua lista.

Parte 7:agora vamos falar do loop:

for (int i = 0; i < 40; + + i){ essa função tem o trabalho de realizar o loop que é responsável por fazer o código se repetir,fazendo assim toda vez que uma mensagem for escrita no campo o código se repete,sempre contando mais 1 até chegar em 40,onde o código irar parar de contar,pois chegou no número máximo pré determinado.

Parte 8:vamos falar das linhas:

std::cout << “Linha” << i +1 << “ : “ predefinidos[i]<< “-”; essa função tem objetivo de contar as linhas (i+1),sendo assim,cada vez que o usuario digita algo o sistema conta mais uma linha até a linha 40.

Parte 9:vamos falar da entrada de dados:  
std::getline(std::cin,entradaUsuario); aqui o código pede ao usuário para digitar algo,logo em seguida realiza a leitura.

parte 10:vamos falar da troca de linhas:

resultado += "Linha " + std::to\_string(i + 1) + ": " + predefinidos[i] + " - " + entradaUsuario + "\n" essa função armazena os dados digitados e se prepara para ir para a próxima linha,convertendo a linha para string,para ser exibido na string final.

Parte 11:vamos falar da função que mostra o resultado:

} std::cout << "\Você digitou:\n" << resultado; essa função tem o objetivo de mostrar o resultado do que foi digitado.

Parte 12:vamos falar do final:

return 0 essa função faz parte da função main,retornando 0,isso quer dizer que o código executou de maneira bem sucedida.