Este programa é um jogo de adivinha em que o objetivo é adivinhar o animal que o utilizador está a pensar. Uma vez que se trata de um jogo da adivinha, o programa não contêm na memória toda a informação para adivinhar todos os animais, tendo em conta isto será implementado uma maneira de que o jogo aprenda consoante o utilizador já jogando, ou seja, para que haja uma maior capacidade de resposta para o programa não responder sempre os mesmo animais, sendo assim o programa irá aprender à medida que vai sendo jogado. Irei utilizar árvores binárias, para a realização deste projeto.