

## **Atividade Avaliativa 1**

### **Parte I: Proposta do Projeto**

Equipe :

- Giulia Garcia Castro Rodrigues (2020000191)
- Jonas Henrique Santos Braga (2020000057)
- Thaissa Guedes Ribeiro (2020011622)

**1.** O objetivo do projeto é construir um jogo de tabuleiro, em linguagem C, que utilize os conceitos de programação abordados na disciplina:

- a) Estrutura condicional.
- b) Estrutura de repetição.
- c) Estrutura de dados: vetor, matriz e registro.
- d) Função (com passagem de parâmetro por referência).
- e) Arquivo

#### **2. Regras:**

- a) O jogo deve ter apenas um jogador.
- b) O jogo deve ter algum esquema de pontuação que considera o nome do jogador e sua pontuação (utilizar registro - struct).
- c) Será mostrado um ranking de pontuação toda vez que um jogador terminar um jogo (utilizar arquivo).
- d) O programa deve conter um menu inicial que contenha pelo menos as opções Jogar e Sair.
- e) O programa só deve finalizar quando a opção Sair for escolhida. Caso contrário, o jogador pode escolher jogar novamente.

#### **3. Proposta do jogo:**

- a) Equipe de desenvolvimento:  
Toda a equipe.

- b) Objetivo do jogo:

##### **Jogo do Labirinto**

- História: o jogador se perdeu numa floresta cheia de obstáculos. Para achar a saída para a cidade e voltar para sua casa, é necessário pegar todas os pedaços de mapa escondidos na floresta. Ele precisa ser o mais rápido possível para chegar para o jantar. Quanto mais rápido ele for, maior é a sua pontuação final.
- Objetivo: o jogador precisa pegar todos os pedaços de mapa no labirinto e conseguir achar a saída.

c) Etapas de desenvolvimento (cronograma):

CRONOGRAMA DE DESENVOLVIMENTO				
DATA	JUNHO			
	1º	2º	3º	4º
PROPOSTA DO JOGO	X			
ENTREGA 1	X			
PROTÓTIPO				
MENU DO JOGO				
REGRAS				
ENTREGA 2				
SCORE				
RANKING				
FINALIZAÇÕES				
ENTREGA 3				

d) Regras do jogo.

- O labirinto será gerado a partir de uma matriz;
- As partes do mapa serão alocadas aleatoriamente;
- Depois que pegar todas as partes do mapa a saída será liberada;
- O score vai começar no valor máximo e ir decrescendo de acordo com o tempo que o jogador demorar para sair do labirinto.