

<Anagra - me >

Tópicos gerais:

Introdução;
Metodologia;
Conclusão;

1. **Introdução**- Parte do relatório responsável por apresentar o jogo

- **Definição**- (O que é o jogo);
- **Funcionamento**- (Como funciona, regras);
- **Objetivo**- (Objetivos a serem alcançados com a implementação do jogo);

O jogo Anagrama- me é um passatempo que lida com palavras, sobre tudo, com como as mesmas são formadas. O jogo funciona da seguinte forma: uma palavra é sorteada aleatoriamente e as letras da mesma são embaralhadas em ordem alfabética, assim sendo, as mesmas são exibidas; isso com o intuito que os jogadores forme o maior número de palavras consecutivas com essas letras disponíveis, simples assim! Todavia claro que como todo jogo esse também possui regras dentre elas: palavra repetida (caso forneça uma palavra já fornecida anteriormente, na mesma jogada, o jogador não será pontuado), palavra de tamanho inválido (caso seja inserida uma palavra com menos de 3 caracteres, o jogador não será pontuado), letras indisponíveis (caso a palavra seja montada e fornecida com letras que não forem mostradas como disponíveis, não contará pontos), palavra inválida (caso o usuário forneça uma palavra que não existe no dicionário da língua portuguesa, o mesmo não será pontuado). Podemos dizer que o objetivo do jogo além de ser proporcionar divertimento e ser uma forma de passatempo para os usuários, o mesmo também pode ser visto com um viés educacional já que o objetivo do jogo é criar palavras; isso ajudará crianças a conhecer novas palavras formando-as com as letras mostradas.

2. **Metodologia**- Parte do relatório responsável por especificações técnicas.

- Recursos usados- (Quais funcionalidade de "c"• usamos);
- Especificação dos recursos- (Como esses recursos foram usados);

Pra construirmos o jogo tivemos que usar vários recursos da linguagem "c"• ensinados no curso dentre eles: modelagem de funções e de arquivos (afim de se ter um código limpo e organizado, criamos um arquivo que contém todas as

funcionalidades principais e outro que irá conter somente funções relacionadas a manipulação das palavras; e ambos seus respectivos headers que são responsáveis pela definição das macros e do escopo das funções usadas), arquivos (como temos que guardar as palavras que serão embaralhadas em algum lugar, optamos por guardar em 3 arquivos: "nivel1.txt"• que contém palavras de 15 caracteres, "nivel2.txt"• que conterá palavras de 10 caracteres e "nivel3.txt"• que conterá palavras de 5 caracteres; também usamos o dicionário como um arquivo.txt que terá todas as palavras da língua portuguesa), ponteiros (os ponteiros foram usados ao longo do jogo quase todo, isso para manipular arquivos e strings), macros (as macros foram usadas para resumir um bloco de código em uma palavra, como por exemplo a macro de limpar a tela), struct (o jogo usa duas estruturas uma para guardar a data da jogada (dia, mês e ano) e a outra o nome, score e a _data, isso afim de registrar a pontuação dos melhores), tempo (para controlar o tempo da jogada usamos a biblioteca times , que tivemos que aprender e implementar).

3. **Conclusão**- Parte do relatório que finaliza apresentando opiniões do grupo

Tendo em vista o que foi pedido, o grupo implementou de maneira organizada e coesa todos os requisitos do trabalho. Vale ressaltar ainda a função cabeçalho que é responsável pela parte gráfica do jogo (que não foi pedida) e também o aprendizado do uso da biblioteca times que usamos para controlar o tempo de jogo dos usuários. Desta forma podemos concluir dizendo que o trabalho foi fundamental para construção da organização do trabalho em equipe, bem como a experiência de modularização do jogo e a divisão do trabalho e também permitiu o aprendizado de novas ferramentas, isso para implementação do tempo de jogada.

Bibliografia

Slides de aula;
Videos aula do professor Guanabara;
site x
Site y

Integrantes:

João Marcelo de Andrade - 119135067

Thais Machado- 119141644

João Pedro Souza- 119152051

Gustavo -

</Anagra - me>