

The background is a solid cyan color. It is decorated with a variety of small, scattered geometric shapes: black dots, white dots, black circles, white circles, black crosses, and white crosses. A large, white, stylized 'X' shape is positioned on the left side of the image, partially overlapping the text.

O Jogo da Doninha

+ Olá!

• Eu sou a Doninha

• Mas também sou conhecida por
mustela ou furão.

• Vamos ver se você consegue me
encontrar?



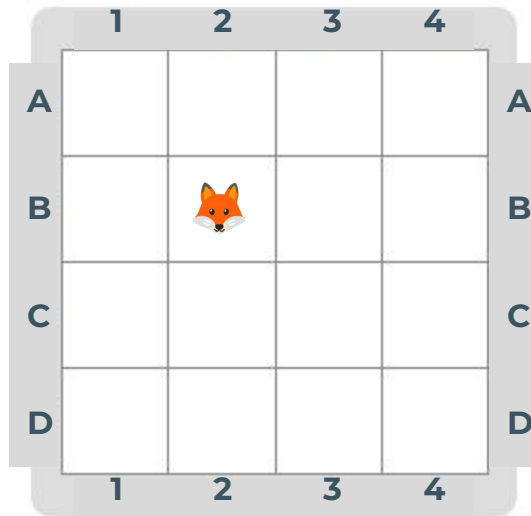
The background is white and filled with various geometric shapes in light blue, teal, and grey. These include small dots, circles, plus signs, and crosses. On the left side, there is a large teal ring containing a pink number '1'.

1

Dinâmica do jogo

Entenda como o jogo funciona

Minha casa



Eu moro em um tabuleiro quadrado, de tamanho $m \times m$

O objetivo do jogo é
descobrir em qual casa
eu estou escondida



✖ Começando o jogo

O tabuleiro está vazio

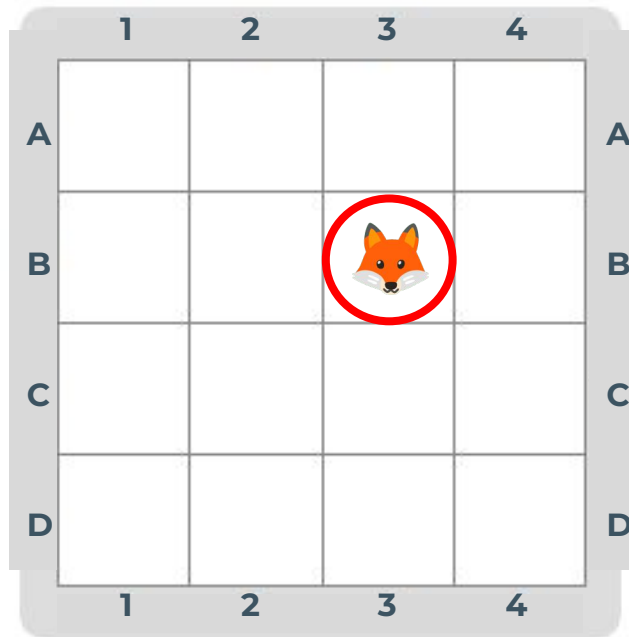
A doninha está escondida

O jogador fornece um palpite: **B3**

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

✖ Analisando a jogada

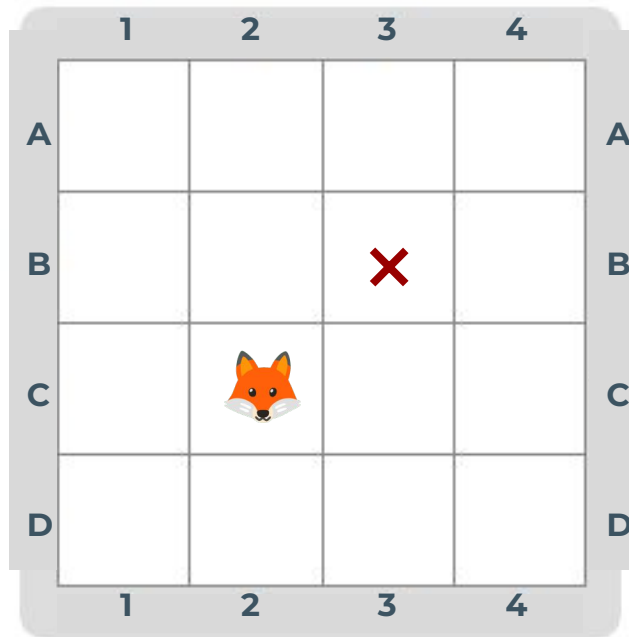
Se o jogador acertar o palpite, ele captura a doninha e ganha o jogo



✖ Analisando a jogada

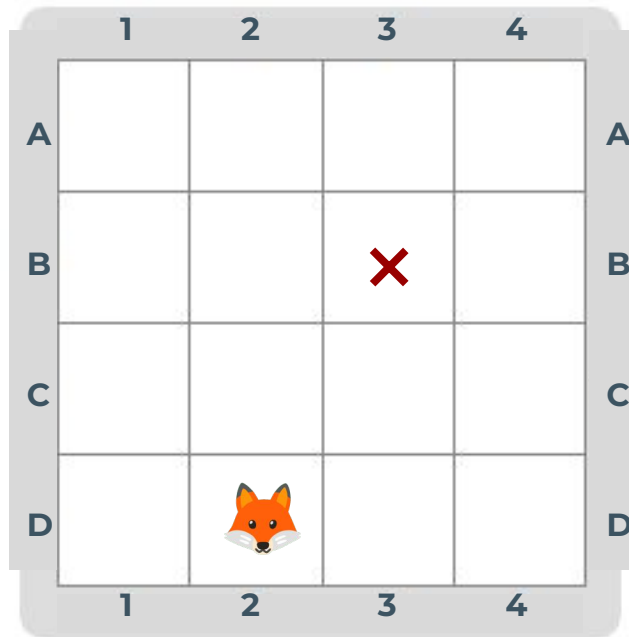
Se o jogador errar o palpite, a doninha aparece, para revelar onde estava

A posição indicada pelo jogador é marcada e não pode mais ser usada



✖ Próxima jogada

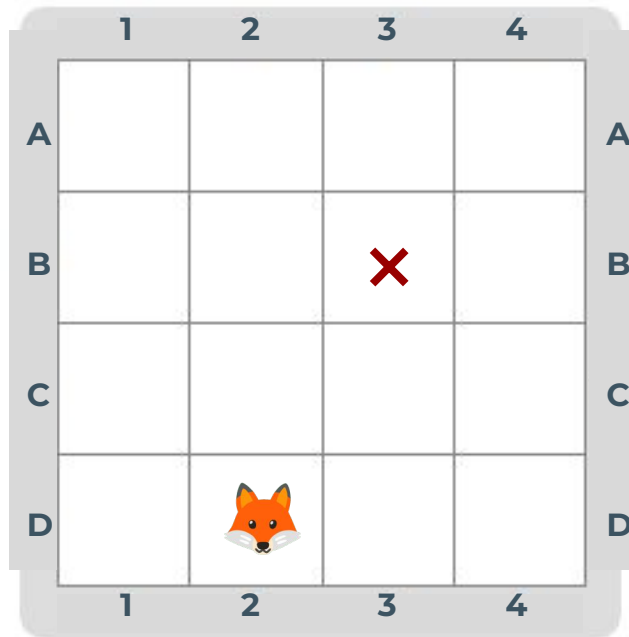
Em seguida, a doninha move-se silenciosamente para uma das casas vizinhas – se alguma delas estiver disponível – e jogo continua



✖ Fim de jogo

O jogo acaba se:

- O jogador capturar a doninha
- A doninha ficar cercada
- Não sobrar nenhuma casa disponível



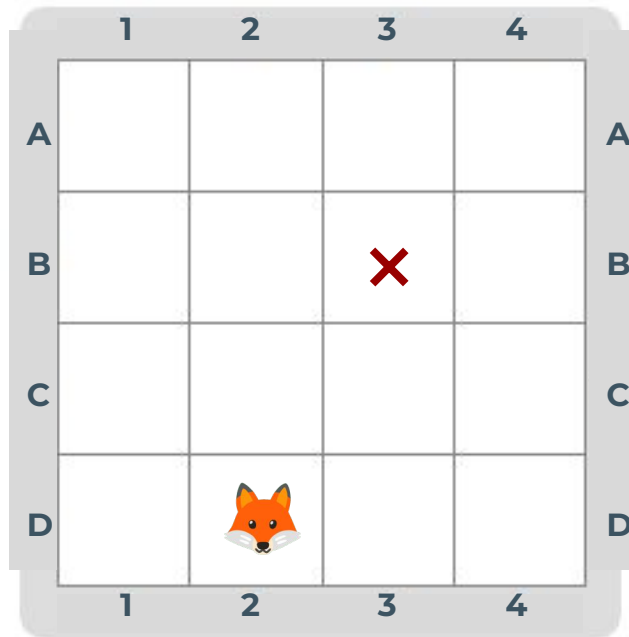
✖ Pontuação

A pontuação é calculada da seguinte forma:

$$\text{pontos} = m^2 - qp$$

m = largura do tabuleiro

qp = quantidade de palpites até o jogo acabar





2

Atividade prática

Vamos botar esse jogo para funcionar

✖ Implemente o Jogo da Doninha em C

- Em um tabuleiro estático 3 x 3
- Em um tabuleiro dinâmico 4 x 4
- Em um tabuleiro dinâmico $m \times m$, onde o valor de m é definido pelo usuário