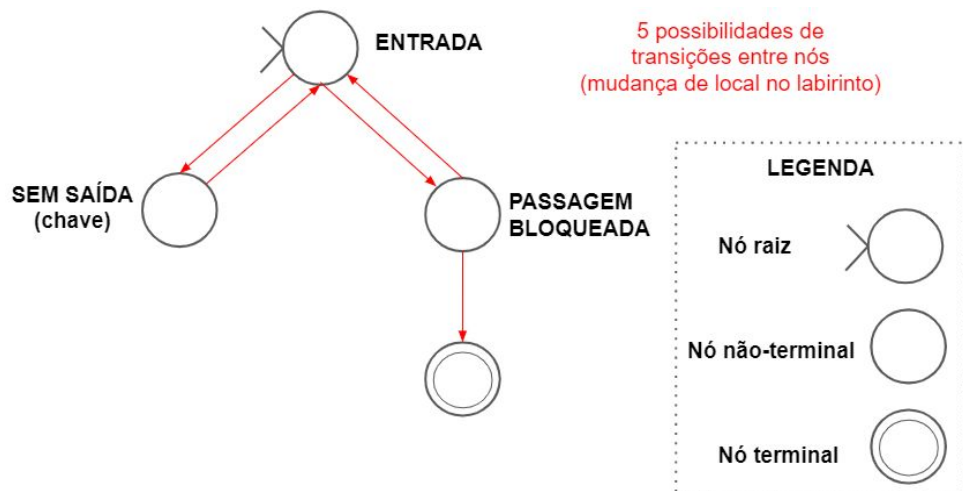


TRABALHO DE IC (VE 3)

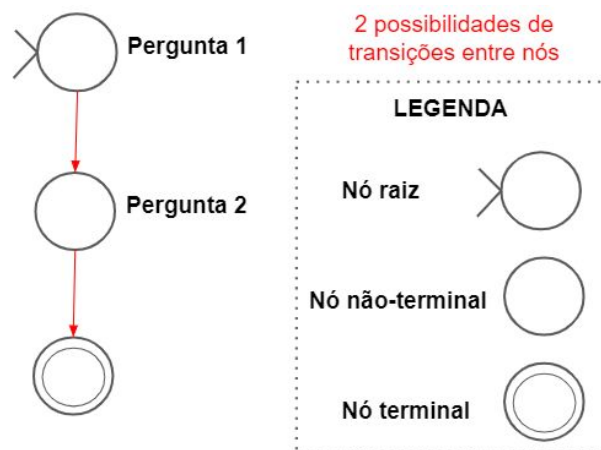
1. VISÃO GERAL

Seguindo um dos 3 modelos de referência disponibilizados, implementar um jogo em C, baseado em texto, que segue a estrutura descrita abaixo:

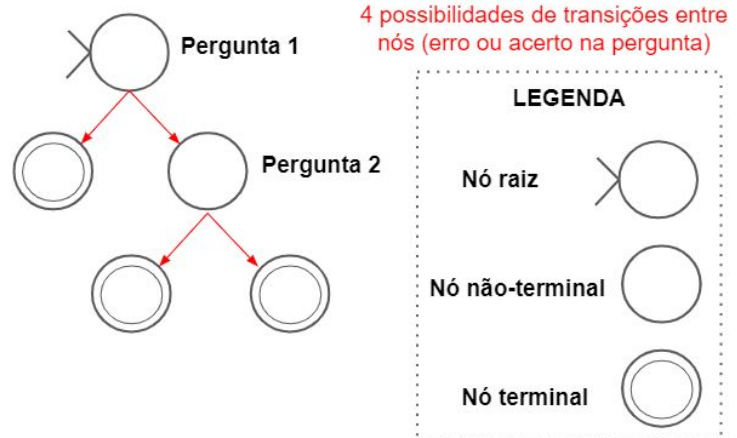
1. **Leitura** do nome do usuário do **arquivo** entrada.txt (situado no mesmo diretório do arquivo fonte).
2. Apresentação da **mensagem de boas-vindas** com o **nome do usuário**.
3. **Carregamento** do nó inicial da **árvore** que especifica os possíveis caminhos do jogo.
 - a. Cada **nó da árvore** deve ser definido por uma **struct** declarada com **typedef**.
 - b. Na struct do nó da árvore, deve haver um **enum** que define o **tipo do nó**: raiz, não-terminal ou terminal.
 - c. Os **nós da árvore** devem ser armazenados utilizando uma **lista encadeada**.
 - d. **Como escopo mínimo do trabalho, fica definido que deve haver, no mínimo, 10 possibilidades de transições entre nós.**
 - i. Exemplo 1: jogo de labirinto



- ii. Exemplo 2: jogo de perguntas e respostas contínuo



iii. Exemplo 3: jogo de perguntas e respostas não-contínuo



4. Todo o conteúdo impresso em tela deve ser **escrito** no **arquivo** `saida.txt` (situado no mesmo diretório do arquivo fonte).

2. SUBMISSÃO

- **Data:** CFG (22/06) e CG (27/06) - via portal do EAD
- **Conteúdo:** a submissão deverá ser composta pelos seguintes arquivos:
 - `relatorio.pdf` (**seguindo o modelo disponível**)
 - `jogo.c` (**implementado seguindo o modelo disponível**)
 - `entrada.txt` (arquivo contendo o nome do jogador)
 - `saida.txt` (arquivo para a impressão do *log* do jogo)