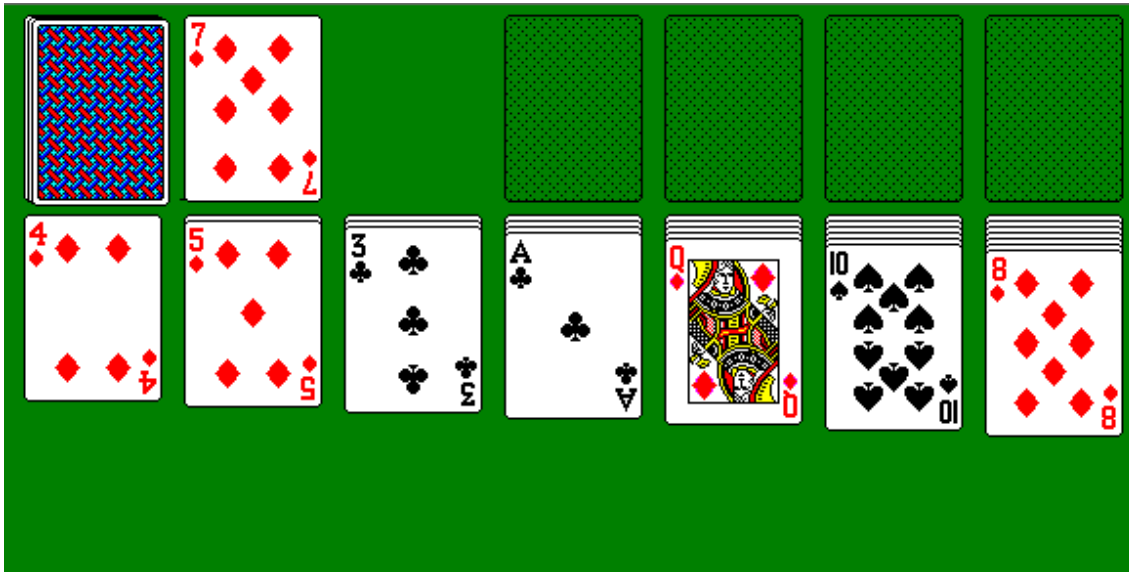


## Trabalho de Estruturas de Dados II (2º Semestre, 2014)

Professor: Francisco Assis da Silva, Danilo Roberto Pereira

# Paciência com Listas Encadeadas

Representação de uma tela gráfica do jogo Paciência:



Representação da mesma tela gráfica do jogo Paciência em modo texto:

###	7♦						
(+)	(*)	(a)	(b)	(c)	(d)		
4♦	5♦	3♣	Á♣	Q♦	10♠	8♦	
(1)   1	(2)   2	(3)   3	(4)   4	(5)   5	(6)   6	(7)   7	

No modo texto, o jogo será manipulado pelas teclas (“+” – baralho), (“\*” – última carta virada), (“a”), (“b”), (“c”), (“d”), (“1”), (“2”), (“3”), (“4”), (“5”), (“6”), (“7”).

O usuário escolhe a tecla de origem e logo em seguida a tecla de destino. Se for possível mover a carta da origem escolhida para o destino também escolhido, a carta é movida, tanto nas listas encadeadas quanto na tela. Caso contrário, uma mensagem de erro pode ser dada indicando a impossibilidade da movimentação da carta. Para apenas virar uma carta do baralho, deve-se pressionar a tecla (“\*”).

No início do jogo, as cartas devem ser geradas aleatoriamente sem se repetir e distribuídas conforme exemplo gráfico já demonstrado (tela gráfica do jogo Paciência).

Nipes: 1 – ouros (♦), 2 – copas (♥), 3 – espadas (♠), 4 – paus (♣)

Estruturas de dados recomendada (Listas Encadeadas):

