
 <p>CEFSa Centro Educacional da Fundação Salvador Arena</p>	<p>Código: P213 Disciplina: Algoritmos II N2 1 bimestre Curso: <u>EC</u> Turma: 2 25/09/2021 - 23:55 Prof.(ª): Eduardo R. Marcelino Coord.: Luciana Lemos</p>	
<p>Aluno (a): Guilherme Feruglio Nishiyama Aluno (a): Lucas Araujo dos Santos</p>	<p>RA: 081210018 RA: 081210009</p>	<p>Nota:</p>
<p>Orientações:</p> <ul style="list-style-type: none"> Esta atividade deve ser feita em grupos de 3 alunos, podendo haver um único quarteto. Caso o grupo não seja composto da forma estabelecida será atribuída nota zero; Caso tenham atividades iguais, ambas terão nota zero; A atividade deverá ser postada no Moodle, na disciplina indicada no cabeçalho desta prova, apenas por um integrante do grupo e deverá conter o nome e RA de todos os componentes; A atividade a ser entregue deverá ser postada, IMPRETERÍVELMENTE, até, no máximo, dia 25/09. Após este horário e data, o Moodle estará travado para receber as atividades e a nota será zero; A não realização da atividade fará com que o aluno tenha nota zero; Qualquer dúvida sobre problemas na postagem, entre em contato com o Professor, por e-mail (utilizando o e-mail Institucional do Aluno e do Professor), imediatamente, por isso, teste antes do dia 25/09; Abaixo critérios de correção: <p>Cada professor deve colocar os critérios de correção.</p>		
<p><i>Data da vista da prova: 29 / 09 / 2021 - horário: 21 h 05.</i></p> <p>Declaro estar de acordo com a nota e com a revisão e correção realizada pelo professor.</p> <p>O não comparecimento do aluno na vista dos instrumentos avaliativos, na data prevista, significa a concordância tácita com as notas atribuídas, desobrigando a instituição de deferir eventuais pedidos de revisão de notas (após a divulgação de notas no portal do aluno, dentro do semestre letivo ou em situações futuras).</p>		<p>Rubrica do aluno:</p>

A nota N2 será constituída do desenvolvimento da atividade descrita abaixo.

Para entregar, o grupo deverá fazer o seguinte:

1. Crie um pasta chamada **TRABALHO**
2. Coloque dentro desta pasta este documento do Word, com os nomes e RAs dos integrantes preenchidos.
3. Dentro desta pasta coloque uma pasta chamada **ATIVIDADE_1** e coloque dentro dela o seu trabalho.
4. Apague os executáveis para evitar problemas com vírus
5. Zipe a Pasta **TRABALHO**
6. Poste o trabalho usando a conta de apenas um dos integrantes.
7. Confira se está tudo certo fazendo o download do seu arquivo postado e tentando compila-lo e rodá-lo em outro PC diferente daquele que você utilizou para desenvolver.

TRABALHO

- └ Este documento preenchido
- └ ATIVIDADE 1



Integrante (RA e Nome)	Partes do trabalho que desenvolveu
081210009 - Lucas Araujo dos Santos	<p>Desenvolveu os Métodos:</p> <ul style="list-style-type: none">- CarregaArquivo();- Quiz();- PreenchePerguntasNoTema();- DescobreQuantidadeDeTemas();- ArmazenaDadosNoStruct();- ExibirPerguntasResolvidas();- GeraNumeroAleatorio();- GeraSequenciaDePerguntas();- VerificaRepetido();- RespostaEscolhida();- PreencheResposta();- VerificaResposta();- ValidarResposta(); <p>- Exibição das perguntas respondidas, e dos contadores de quantas perguntas foram certas e erradas.</p> <p>- Comentários nos métodos (sumário)</p>
081210018 - Guilherme Feruglio Nishiyama	<p>Selecionou as perguntas no arquivo texto.</p> <p>- Criação do struct, e armazenamento dos dados do arquivo texto em um vetor.</p> <p>- Escolha das cores do design visual do programa.</p> <p>Desenvolveu os métodos:</p> <ul style="list-style-type: none">- ConfirmaResposta();- VerificaAlternativa();- VerificaInteiro();- VerificaTema();

Sistema QUIZ

Atenção: Este arquivo deve ser preenchido e deve ser enviado junto com o trabalho

Faça um sistema que leia de um arquivo texto um conjunto de perguntas e alternativas. Observe que a entrada de dados será via arquivo texto. O usuário não irá digitar as perguntas/alternativas!!!

O sistema deverá entrar então em um modo de jogo, onde o usuário irá escolher o tema e a quantidade de perguntas que serão apresentadas.

O sistema deverá selecionar aleatoriamente N perguntas e exibi-las ao usuário (respeitando o tema escolhido!!!).

Ao final, exiba em vídeo todas as perguntas, a resposta correta e a resposta dada pelo usuário. Exiba também quantas perguntas o usuário acertou e quantas ele errou.

O sistema deverá suportar até 100 perguntas e até 10 temas diferentes. Todas as perguntas deverão possuir 4 alternativas.

Os valores no arquivo devem ser separados pelo caractere pipe |

O nome do arquivo de entrada é fixo : QUIZ.TXT e deverá ser enviado juntamente com o trabalho um arquivo contendo uma amostra de dados para que seja possível efetuar a correção do trabalho.

Deixe o arquivo na mesma pasta que o seu executável.

Exemplo do arquivo texto que seu programa deverá ler:

Pergunta | tema | alternativa correta | alternativa 1 | alternativa 2 | alternativa 3 | alternativa 4

ex:

Quem ganhou a copa do mundo de 2002?| futebol | Brasil | italia |peru | argentina | brasil

Quanto é 5+5?| matemática | 10 | 55 | 0 | 5+5 | 10

Quanto é 3+3?| matemática | 6 | 23 | 0 | 2+3| 6

Qual o maior inimigo do batman? | desenho | coringa | bozo | fura tripa|superman|coringa

Será analisado:

Codificação, indentação, utilização de métodos e outras estruturas da linguagem, organização do código, comentários nos métodos, além das funcionalidades definidas neste documento.

Complexidade ciclomática máxima: 8 pontos.

Trabalhos iguais ou similares serão anulados e a nota será zero.