|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Código: P213 Disciplina: Algoritmos II**  N2 | 2 bimestre| Curso: EC | Turma: 2 29/05/2021 - 07:45  Prof.(ª): Eduardo R. Marcelino | Coord.: Michele Bazana |  |
| Aluno(a): Arthur Fugolim Lima | | RA: 080200033 |
| Aluno(a): Duarte Barbosa Pires | | RA: 082200035 |
| Aluno(a): Marcos Felipe Souza Sampaio | | RA: 082200040 |
| Aluno(a): Paola Ribeiro de Andrade | | RA: 082200022 |
| Orientações:   * Esta atividade deve ser feita em grupos de 4 a 5 alunos. Não podendo ter de forma alguma, número maior ou menor de alunos; * Caso o grupo não seja composto da forma estabelecida será atribuída nota **zero**; * Caso tenham atividades iguais, ambas terão nota **zero**; * A nota da atividade será a nota de N2 do 2º bimestre; * 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, no dia 29/06 as 09h30. 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** na N2 do 2º bimestre; * 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 29/06; | |  |
| *Data da vista da prova: 05* / 06 / 2021 *- horário: 07* h 45.  Declaro estar de acordo com a nota e com a revisão e correção realizada pelo professor.  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). | | Rubrica do aluno: |

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
8. TRABALHO

∟ Este documento preenchido

∟ ATIVIDADE 1

|  |  |
| --- | --- |
| Integrante (Nome e o RA) | O que desenvolveu |
| Arthur Fugolim Lima - 080200033 | JOGO CHUVA DE RAMEN – TENTATIVA DE INTEGRAÇÃO DOS PROGRAMAS. |
| Duarte Barbosa Pires - 082200035 | MENU - JOGO PRINCIPAL - RANKING |
| Marcos Felipe Souza Sampaio - 082200040 | JOGO DA VELHA |
| Paola Ribeiro de Andrade - 082200022 | JOGO DA MEMÓRIA |

# Trabalho EC 2 – Jogo Livre

Desenvolver um jogo, em Windows forms, que contemple os seguintes requisitos:

* Deve ter um sistema de pontuação, aonde deve ser possível informar o nome do jogador
* Deve ter uma tela de recorde
* Deve ter músicas e sons
* Deve ter uma tela de sobre
* Deve ter uma área para configurações do jogo, como ligar/desligar o som, alterar a dificuldade, etc..
* Persistir em disco (arquivo texto) os recordes, cadastro de jogadores e configurações do jogo
* Deve ter uma área de ajuda que explica como se joga.
* Deve haver 3 mini games, um joguinho simples que pode ser acessado da forma que achar melhor
* Deve haver algum tipo de troque no jogo, como por exemplo “vidas infinitas” (lembram do IDDQD ou IDKFA ???)

Obs: “tela” não é “messagebox”. Tela é “form”.

# Formas de Avaliação/Desenvolvimento do Trabalho

* Não conte unicamente com o tempo das aulas para desenvolvimento.
* Desenvolver em C# Windows Forms ou WPF
* Os trabalhos serão apresentados na semana de provas N2 do 2º bimestre.

Serão avaliados os seguintes aspectos:

* Organização do código;
* Utilização dos recursos oferecidos pela linguagem com o objetivo de diminuir o código, facilidade de manutenção, utilização de memória, eficiência do código, etc.;
* Facilidade de utilização (usabilidade);
* Desenvolvimento das funcionalidades pré-definidas neste documento.
* Validações e controle de exceção.
* Interface gráfica e usabilidade do sistema.

# Trabalhos iguais serão anulados.

Avaliação do trabalho:

|  |  |
| --- | --- |
| Atividade | Nota |
| Informar o usuário na tela de record | 0,5 |
| Tela de recorde | 1,0 |
| Tela sobre | 0,5 |
| Execução do jogo | 2,0 |
| Utilização de sons e imagens | 0,5 |
| Tela de configuração | 1,0 |
| Modos de dificuldade | 0,5 |
| Tela de Ajuda (como se joga) | 0,5 |
| Codificação e padronização do código, atendimento os requisitos | 1,0 |
| 3 Mini games | 2,0 |
| Truque secreto | 0,5 |