|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Desenho de personagem de desenhos animados com texto preto sobre fundo branco  Descrição gerada automaticamente com confiança média | **Código: P213**  **Disciplina: Algoritmos II** N2 | 1 bimestre| Curso: EC | Turma: 225/09/2021 - 23:55 Prof.(ª): Eduardo R. Marcelino | Coord.: Luciana Lemos | **Logotipo  Descrição gerada automaticamente** |
| Aluno (a): ­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­ Guilherme Feruglio Nishiyama RA: 081210018  Aluno (a): ­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­Lucas Araujo dos Santos RA: 081210009 | | Nota: |
| Orientações:   * 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:   Cada professor deve colocar os critérios de correção. | |
| *Data da vista da prova: 29* / 09 / 2021 *- horário: 21* h 05.  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.

Uma imagem contendo mesa, remoto

Descrição gerada automaticamente

TRABALHO

∟ Este documento preenchido

∟ ATIVIDADE 1

|  |  |
| --- | --- |
| Integrante (RA e Nome) | Partes do trabalho que desenvolveu |
| 081210009 - Lucas Araujo dos Santos | Desenvolveu os Métodos:  - CarregaArquivo();  - Quiz();  - PreenchePerguntasNoTema();  - DescobreQuantidadeDeTemas();  - ArmazenaDadosNoStruct();  - ExibirPerguntasResolvidas();  - GeraNumeroAleatorio();  - GeraSequenciaDePerguntas();  - VerificaRepetido();  - RespostaEscolhida();  - PreencheResposta();  - VerificaResposta();  - ValidarResposta();  - Exibição das perguntas respondidas, e dos contadores de quantas perguntas foram certas e erradas.  - Comentários nos métodos (sumário) |
| 081210018 - Guilherme Feruglio Nishiyama | Selecionou as perguntas no arquivo texto.  - Criação do struct, e armazenamento dos dados do arquivo texto em um vetor.  - Escolha das cores do design visual do programa.  Desenvolveu os métodos:  - 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, identação, 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.