





















Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas - ADS		
Unidade curricular: Estrutura de Dados		
Turma: 2015/01 N	Data: 14/05/2015	Nome do professor: Daniela Bagatini
Nome do aluno:		
Competências e/ou habilidades: Utilizar adequadamente estruturas abstratas de dados do tipo listas encadeadas para implementação de soluções computacionais para o problema proposto.		
Critérios de avaliação: Elegância da solução (representação da lista), corretude do programa (confiabilidade na representação das informações e nos algoritmos), execução do programa sem erros e, documentação do código (comentários nos módulos do programa).		
Avaliação: Grau 1 (x) Grau 2 ()		
Nota:		

Você foi contratado pela empresa SuperLegal para desenvolver o projeto do jogo chamado Genius. O jogo funciona da seguinte forma:

- o jogo é composto por uma sequência de N cores (jogadas);
- a cada nova jogada (vez) apresentada ao jogador, é adicionada uma nova cor à sequência;
- o jogador deve memorizar e acompanhar a jogada;
- o jogador deve responder a jogada corretamente;
- caso o jogador erre a jogada, o jogo é finalizado;
- o sistema deve informar ao jogador a sequência correta;
- ao final do jogo, deve ser armazenado o nome do jogador e seus pontos (a lista de jogadores deverá estar ordenada por pontos - recorde);
- ao final do jogo, o jogador deverá informar se deseja realizar um novo jogo ou sair do sistema.

Exemplo:

Veze	Jogadas do sistema	Jogador
1		
2	 	 
3	  	  
4	   	   

O jogador errou a jogada

O jogador terá um tempo de 9 segundos para responder cada cor. Caso contrário, o jogo é finalizado.

O jogo terminará quando:

- o tempo de 9 segundos é ultrapassado;
- o jogador erra uma cor da sequência (erra a jogada).

Ao final de cada jogo são apresentadas as seguintes informações:

- a jogada completa feita pelo sistema;
- a última jogada completa feita pelo jogador;
- o número de jogadas certas feitas pelo jogador;
- o livro de recordes (top 5).

Para melhor atender esse caso, o orientador do projeto indica o uso de uma estrutura encadeada para armazenar as jogadas do sistema e outra para armazenar as jogadas do jogador. Para o livro de recordes, usar uma lista sequencial.

Entrega: 25 de Junho *sem prorrogação de data
Apresentação: 25 de Junho

Número de Componentes: 2 (máximo)

Entregar: arquivo via tarefas Sala Virtual + apresentação em aula (15 minutos)

Valor: 3,0 (três) pontos para o G1

A maioria das empresas de software desenvolve sistemas em equipe, fortaleça sua habilidade de trabalhar em equipe.

Consta no plano de ensino da disciplina:

O processo avaliativo G1 consiste em uma prova teórica-prática individual (6 pontos), exercícios (1 ponto) e um projeto (3 pontos) sobre o conteúdo trabalhado e a bibliografia indicada para a disciplina. O projeto consiste em trabalho prático e apresentação, conforme especificação fornecida pela professora. Os trabalhos terão uma data determinada para entrega. Não serão aceitos os trabalhos entregues fora do prazo determinado na especificação. Mesmo para projetos em grupo, a avaliação é individualizada e atribuída a cada indivíduo, conforme os critérios de avaliação observados na apresentação e andamento do projeto.