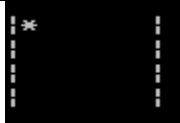
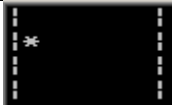



TRABALHO 01

1. Construa um programa em C para um jogo que tem um tabuleiro e uma peça '*' que pode ser movimentada para cima (tecla W), para baixo (tecla S), esquerda (tecla A) e direita (tecla D). Além disso considere as restrições abaixo:

- O tabuleiro é uma matriz 4x4
- A peça '*' deve ser inicializada no canto superior esquerdo
- Não é permitido que a peça '*' saia dos limites do tabuleiro
- Se o jogador teclar a tecla Q, o jogo deve ser encerrado
- Se o jogador teclar qualquer outra tecla, deve ser informado quais teclas são permitidas
- A tecla pressionada pelo jogador não deve ser exibida na tela
- Utilize o comando switch-case
- Para limpar o terminal a cada novo movimento utilize : `system("@cls||clear");`

Início do jogo	TECLA S	TECLA D
		

Que comecem os jogos!