

TDE - Atividade Prática 01 – Jogo da Força em Modo Texto

1. Descrição

O jogo da força é um jogo no qual uma pessoa escolhe uma palavra e outra pessoa tenta adivinhá-la sugerindo algumas letras. Um número máximo de tentativas é definido.

Um cliente solicitou a turma uma implementação deste jogo em linguagem Python. Para tal, você deve utilizando os conceitos e comandos trabalhos **até este momento na disciplina**.

1.1 Metodologia sugerida

- Uma *string* (vetor de caracteres) armazena a palavra a ser adivinhada (*stringA*)
- Um laço de repetição deverá realizar o processo de solicitação de letras ou a sugestão da palavra.
- Uma segunda *string* (*stringB*) é criada durante o processo e contém as letras que satisfazem a *string1*, nas respectivas posições
- Laço encerra em uma duas condições :
 - A palavra foi adivinhada (*stringA* == *StringB*)
 - O número de tentativas foi excedido

2. Requisitos:

Para a correta avaliação do seu código-fonte, algumas padronizações são **obrigatórias**:

2.1 INPUTS/OUTPUTS:

- O primeiro 'input' deverá ser a palavra a ser adivinhada, da seguinte forma:
 - "Digite a palavra: "
- O segundo 'input' deverá o número máximo de tentativas, da seguinte forma:
 - "Digite o número máximo de tentativas: "
- A mensagem que deve ser repetida, solicitando letras ou palavras é definida como segue:
 - "Digite uma caractere ou uma string: "

- d) O output informando o resultado do jogo, em caso de vitória ou derrota, deverá ser respectivamente:
- ("Parabéns, você ganhou em", N, "tentativas")
 - ("Que pena. A palavra era ", string1)

2.2 TIPOS DE DADOS E ESTRUTURAS PERMITIDAS

TIPOS DE DADOS E ESTRUTURAS

- Int
- Float
- Char
- Listas e Vetores

Estruturas de Controle

- IF, ELSE, ELSIF
- FOR, WHILE

2.3 Requisitos Globais:

Mesmo que cabível, neste momento não será permitido o uso de código modularizado (funções), bibliotecas externas etc. Nem mesmo outro tipo de dado, como dicionários, tuplas, matrizes etc.

3. Objetivos

Avaliar o conteúdo ministrado até o momento na disciplina, tais como a definição das estruturas de dados e controle adequadas, além da construção lógica do problema e boas práticas de programação.

Este trabalho, avalia os RA's de 1 a 2 conforme disposto no plano de ensino.

3. Avaliação e Considerações

- Grupos de até 5 pessoas
- Prova de autoria (individual), se o professor achar necessário, cabendo alteração de nota de acordo com o desempenho do aluno.
- Trabalhos idênticos ou que seja constatada cola serão zerados (ambos)

- Data de Entrega 20/04 até 23:59 via AVA INSTITUCIONAL

- Enviar Código-Fonte (**GRUPO_X.py, sendo X o número do grupo**)
- Inserir os integrantes do grupo em comentário no código, nas primeiras linhas
- Apenas 1 envio por grupo
- Arquivos que não executem, apresente erros, será atribuído nota ZERO.
- **Não haverá postergação do prazo de entrega**