

-
- ERRADAS: A B E F H J
- DIGITE UMA LETRA: _

Veja a seguir, telas de um exemplo do programa:

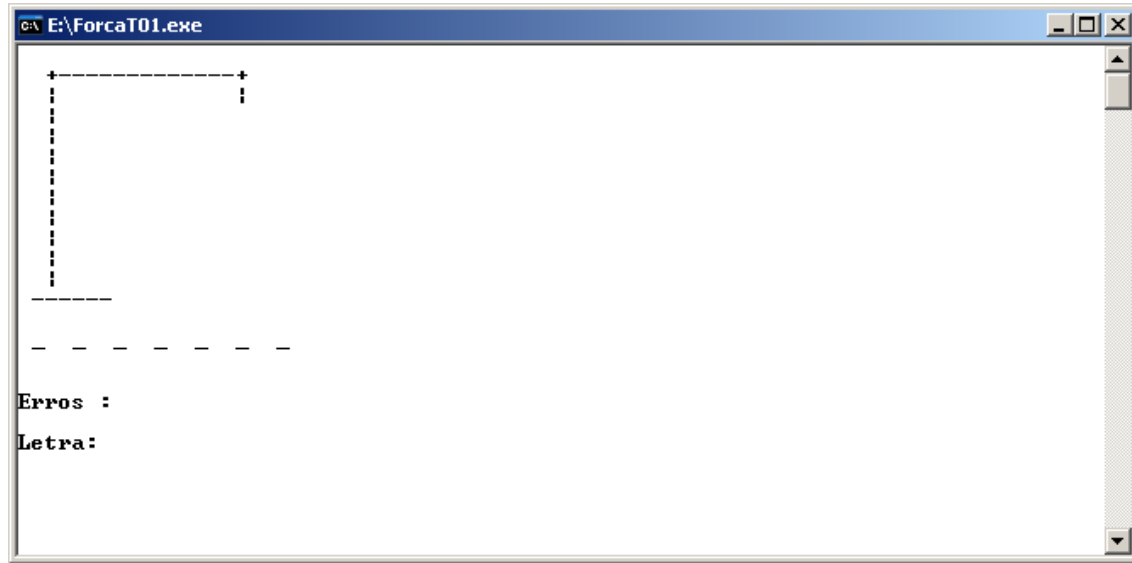


Figura 1: Apresentação inicial

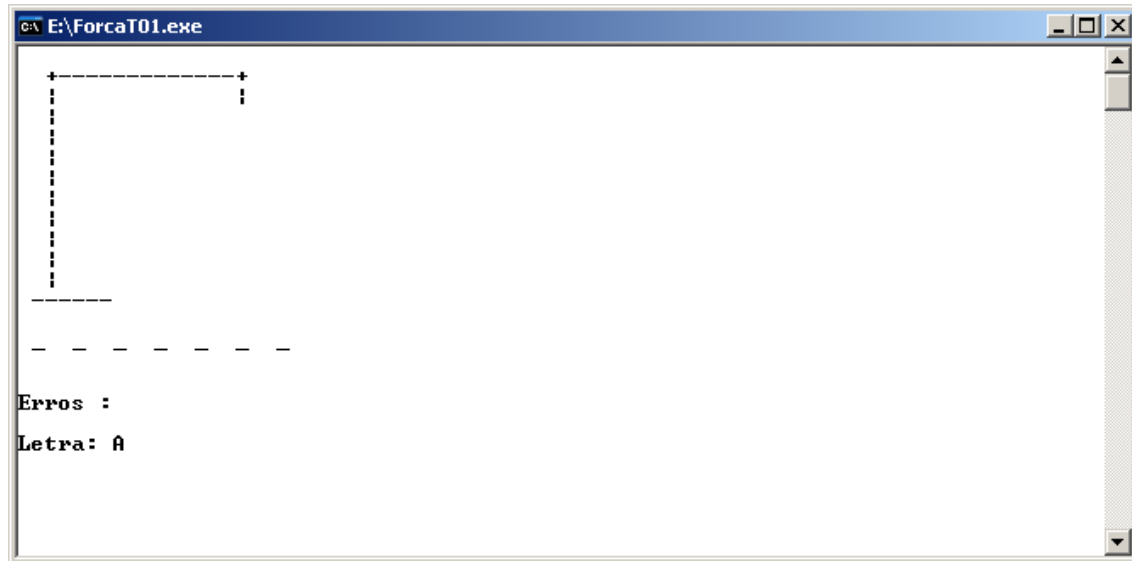


Figura 2: Digitada a letra: A

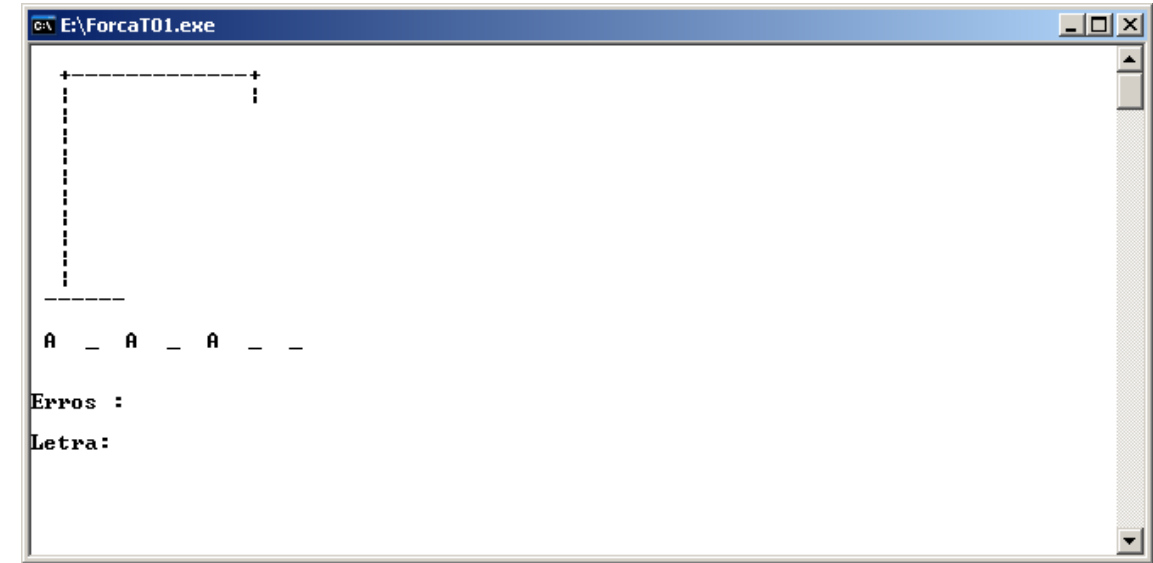


Figura 3: acertos da letra A

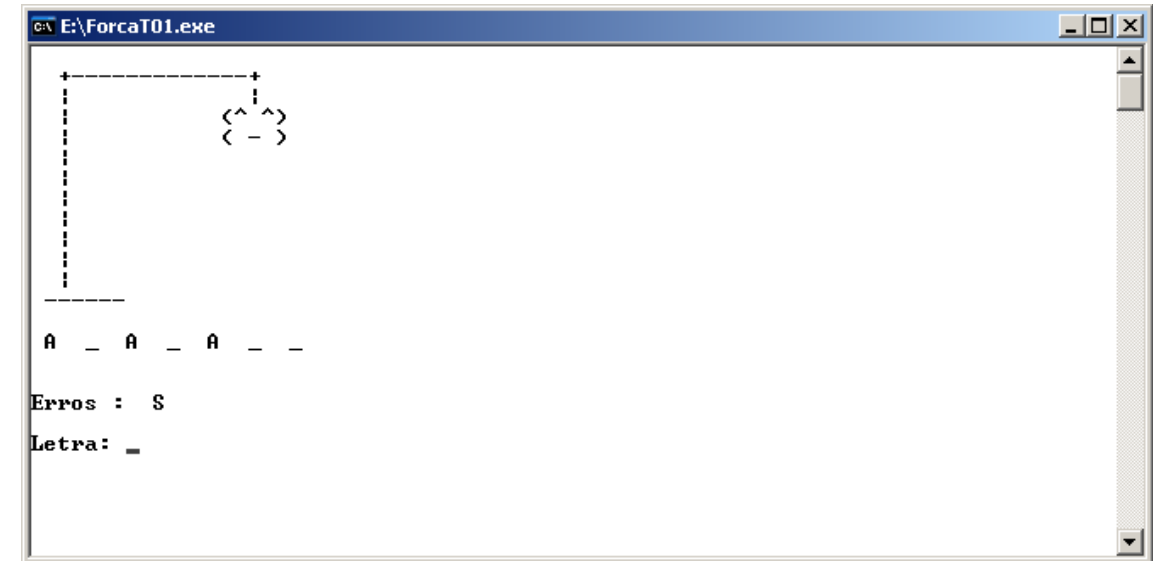
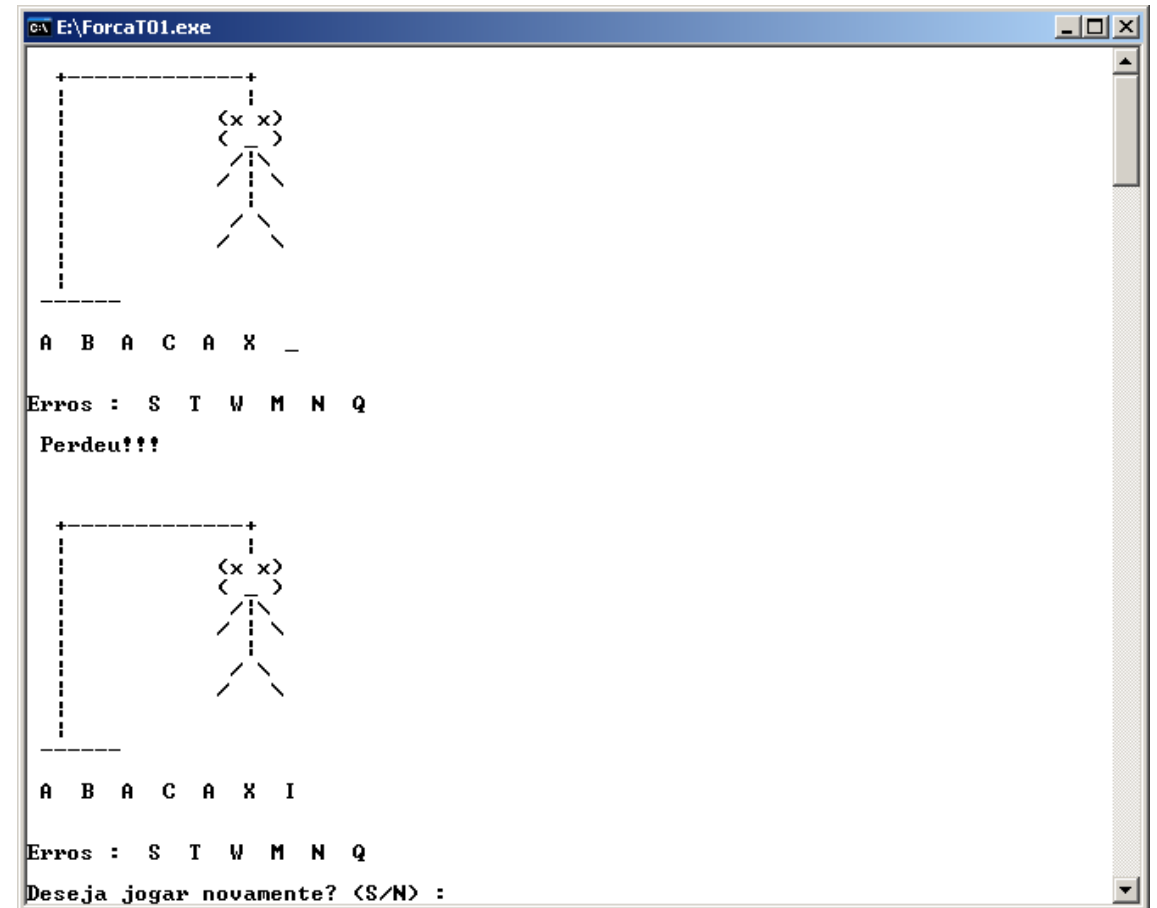
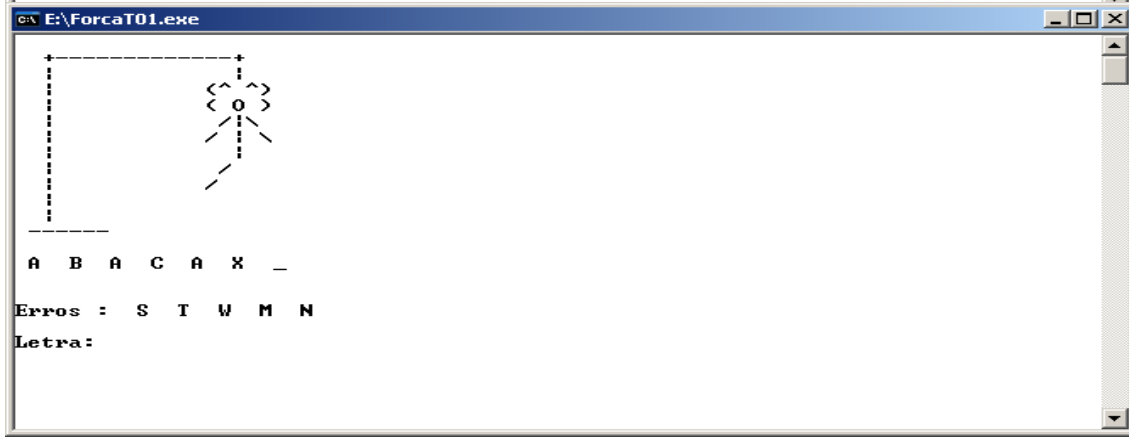
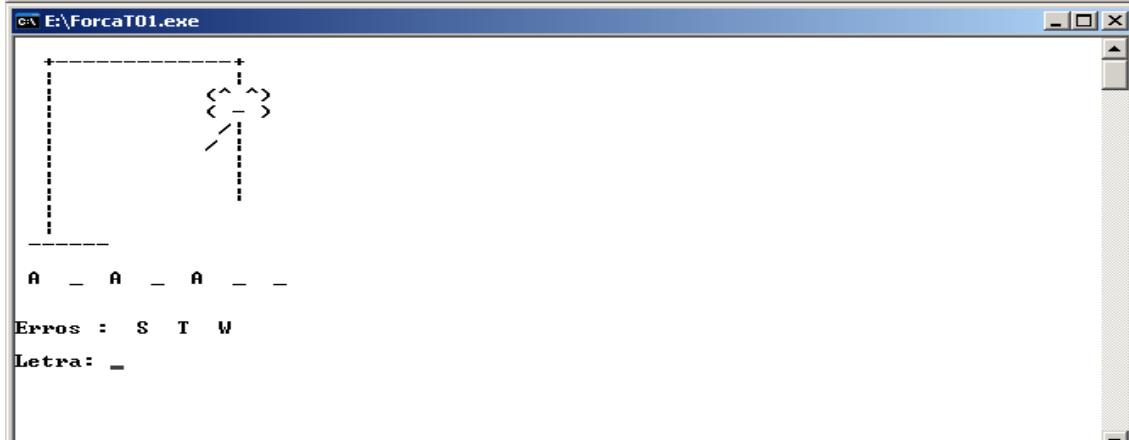
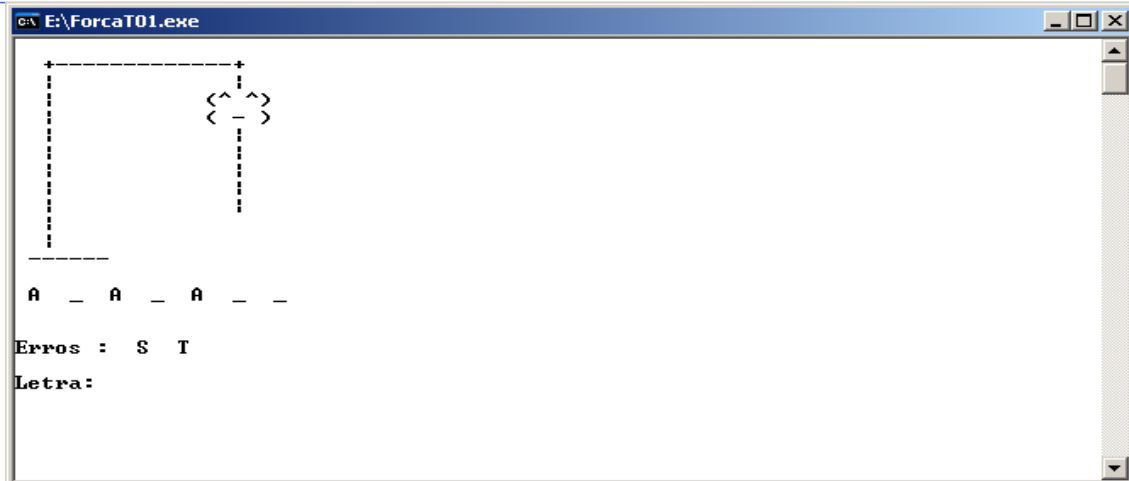


Figura 4 e as demais: apresentação de erros – letra S



No exemplo, como a pessoa não acerta a palavra, a figura está na configuração final. Há a apresentação da palavra: “Perdeu!!!”. O desenho final é apresentado novamente com a palavra que deveria acertar. A seguir, perguntar se deseja jogar novamente.

Avaliação:**I) Quanto ao programa:**

- Deverá rodar corretamente em uma das máquinas do laboratório;
- Deverá atender o que se pede;
- Deverá ter uma boa apresentação;
- Entregar listagem (papel) do código fonte (.c) e anexar, em txt, no escaninho na sala da disciplina do AVA.

II) quanto à apresentação:

- De cada aluno será pedido para explicar tanto sobre a lógica de desenvolvimento do programa sobre os recursos utilizados. Por isso, não utilize recursos que não saberá explicar depois.
- Uma das abordagens poderá ser a inclusão de um erro no programa, pelo professor, para que o aluno corrija.

Trabalhos semelhantes receberão zero.