

ALP

FICHA DE EXERCÍCIOS
ATIVIDADE LETIVA

Algoritmia e Estruturas de Dados

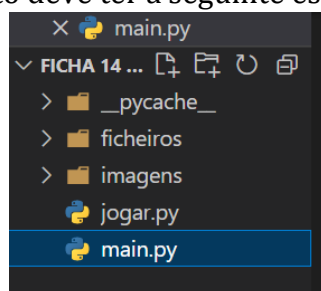
UNIDADE CURRICULAR

Ficha 13 – TKinter

1. Implemente uma app que consiste num quizz de capitais do mundo, semelhante à abaixo apresentada.

A sua aplicação deve ser constituída por uma única window onde vai ancorar diversos containers (painéis), cada um deles implementando a interface necessária a cada uma das funcionalidades (apresentadas em buttons, num painel no topo da window).

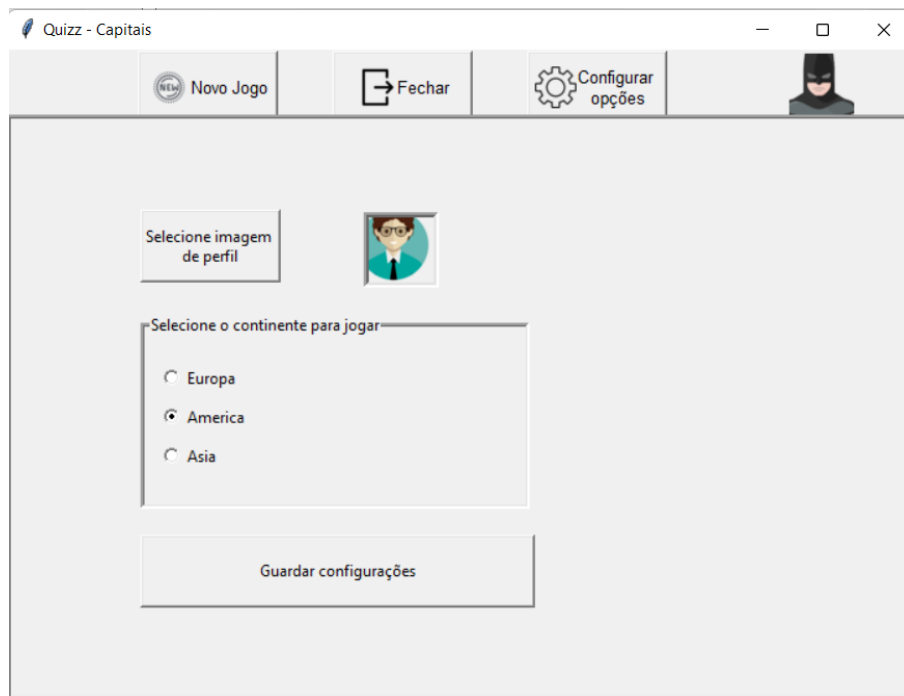
O seu projeto deve ter a seguinte estrutura/arquitetura física:



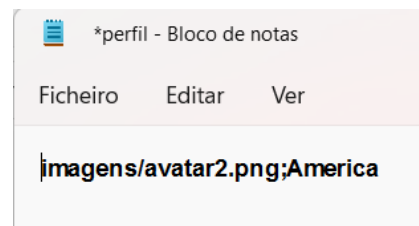
- Interface inicial da app:



- Configurar opções:



- Ao clicar no button *Selezione imagem de perfil*, deve abrir uma *FileDialog* que permita ao utilizador seleccionar uma imagem em disco.
- Guarda no ficheiro *perfil.txt* qual a path do avatar do utilizador, assim como o continente seleccionado para jogar.
- Se o ficheiro *perfil.txt* não existir, a app deve criar o ficheiro com o seguinte conteúdo:
Imagens\avatar0.png;Europa
- O avatar seleccionado para o perfil deve surgir no *header* da app



- Novo Jogo:



- O quizz deve começar por verificar, no ficheiro *perfil.txt*, qual o tema pre-definido;
- Abre o ficheiro *america.txt*, *europa.txt* ou *asia.txt*, de acordo com o definido no perfil;
- A cada *Nova Pergunta* deve sortear uma linha do ficheiro para renderizar na frame do quizz.
- Os ficheiros têm a seguinte estrutura:
`Cidade;Opção1;Opção2;Opção3;Opção4;Respostacorreta`
- Depois de selecionar uma opção, o jogador deve clicar em *Validar resposta*, que deve dar feedback ao jogador: se acertou ou não.
- Atualizar o nº de respostas certas e erradas.

