TRABALHO PRÁTICO II

De inicio são colocadas no programa três bibliotecas que serão utilizadas no programa, e duas constantes que são as linhas e as colunas.

Após isso temos duas funções do tipo “void” em que uma será o campo minado que vai aparecer para o usurário e uma outra que vai ser usada para controle, logo após temos uma função que vai comparar essas duas para ver se o usuário marcou uma casa livre ou com uma mina que ocasionara na derrota do jogador.

Já na função “main” são declarada as variáveis, e logo em seguida é impresso para o usuário o menu de opções com quatro opções são elas respetivamente “Novo jogo” que vai criar um jogo novo em que pode se escolher o nível de dificuldade, “Sobre o jogo” que tem informações simples como quando ele foi criado e quem criou, “Sobre mim” que tem informações simples sobre mim e “Sair” que simplesmente para o programa.

Referencias: Aulas do professor Eduardo Trindade.

Nome do aluno: Pedro Paulo Lopes Barros.

Nome do professor: Eduardo Trindade.

Turma: SI211