

funções e estruturas

Supondo a estrutura global:

```
struct tipo_jogo
{
    int cod;                //código do jogo, atribuído seqüencialmente
    char jogo[21];          //nome do jogo
    char pasta[21];         //nome da pasta em que se encontram os dados do jogo
    char exec[21];          //nome do executável (com extensão .exe), contido na pasta
    char descricao[255];    //breve descrição, para fins de consulta
    int record;             //máxima pontuação já obtida nesse jogo
    int ultimo_reg_res;     //ponteiro para último registro deste jogo em
                           //resultados.dat, inicializado com -1, análogo ao do jogador
} typedef JOGO;           // se quiser usar este recurso...
```

1. Crie uma função **void cadastra_jogo(tipo_jogo *jogo);** e, utilizando a função, cadastre dois jogos com os dados abaixo, 1 de cada vez:

```
Informe o codigo do jogo 1: (<!= 0)1
Informe o nome do jogo: Jogo da Forca
Informe o nome da pasta em que se encontra o jogo: forca
Informe o nome do executavel do jogo: WinForca.exe
Informe uma descricao do jogo: Jogo da forca com interface grafica

Informe o codigo do jogo 2: (<!= 0)2
Informe o nome do jogo: Jogo Musical
Informe o nome da pasta em que se encontra o jogo: musical
Informe o nome do executavel do jogo: musical.exe
Informe uma descricao do jogo: Jogo de musica_
```

2. Crie uma função **void lista_jogos(tipo_jogo jogos[], int tot_jogos);** e, utilizando a função, liste as informações dos jogos **tot_jogos** cadastrados.

No programa principal, incluir as linhas:

```
int main()
{
    int i;
    tipo_jogo jogos[MAXJOGOS];
    .....
    for (i= 0; i <= 2; i++)
        cadastra_jogo(&jogos[i]);
    lista_jogos(jogos, 2);
    .....
}
```