

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
CAMPUS EM POÇOS DE CALDAS

Alunos: Enrico Araujo, Júlia Romão, Nicole Castro e Rodrigo Grande.

Atividade prática de Projeto
Algoritmos de Estrutura de Dados I

Linguagem C
Laboratório

Projeto Menu de Jogos

1. Objetivo

O projeto tem como objetivo, por meio da Linguagem C, implementar um menu com quatro (4) jogos, sendo eles Jogo da Velha, Forca, Escape Room e Batalha Naval, no qual o usuário pode escolher o que jogar.

2. Descrição do problema e contexto

Existindo a possibilidade de criar-se jogos por meio da linguagem C, é de interesse desse projeto agrupá-los em um local, para que assim, o jogador tenha a opção de escolher um e ser apresentado com o jogo e suas regras. Dessa maneira, facilitando a experiência de jogo para o usuário que por meio de alguns comandos consegue escolher o que irá fazer.

As etapas, para realizar o programa, consistem na criação de uma estrutura que permite armazenar os dados em comum dos jogos. Depois, a criação de cada jogo que terão suas particularidades. Em seguida, é necessário colocar tais jogos em uma estrutura de condição múltipla para que o usuário possa escolher uma opção. Desse modo, um hub de jogos pode ser feito.

2.1 Programar Jogos

Nessa parte do projeto, devem ser programados os jogos. Cada integrante do grupo será responsável por um jogo, totalizando ao final 4 jogos de opção para o usuário.

2.2 Incluir Jogos

Após a conclusão dos jogos, deve ser feita a inclusão desses na parte principal do programa.

2.3 Criação do menu

Na criação do menu devem ser apresentados os jogos cadastrados ao usuário, para que esse possa escolher.

2.4 Apresentar quem ganhou

Ao ganhar o jogo, deve ser apresentado o resultado para o usuário.

2.5 Opção de sair ou continuar

Após o resultado, a opção de continuar jogando ou voltar para o hub deve ser mostrada para o jogador.

3. Etapas

a) Menu principal com as 4 opções de jogos para o usuário.

b) Realização das opções apresentadas no menu.

c) Junção das partes em um projeto completo.