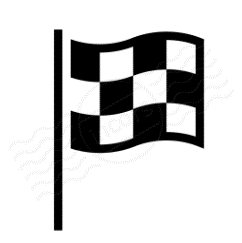
Divirta-se: Descubra como jogar Gestão de Projetos de Software

Como começar a jogar Gestão de Projetos de Software.

Para começar do básico, vale lembrar que podem jogar de 2 a 4 pessoas, após os jogadores estiverem prontos será jogado o dado o jogador que tirar maior numero começa, os outros jogadores continuarão depois dele seguindo o sentido horário. Elas escolhem os seus piões, colocando-os no ponto de partida. Daí, é só embaralhar as cartas de Sorte e Revés, e as Perguntas sobre programação e colocar o bolinho de cabeça para baixo no local indicado, no centro do tabuleiro. Em seguida, é hora de distribuir o "dinheirinho" para cada jogador: 10 notas de R$ 1, 10 de R$ 5, 10 de R$ 10, 10 de R$ 20, 5 de R$ 50, 5 de R$ 100 e 1 nota de R$ 500, cada jogador começa com R$ 1610, o restante volta para o banco. Somente uma pessoa pode ser o banqueiro, e se quiser jogar terá que tomar cuidado para não misturar as notas recebidas com as do banco.

Perguntas.

As perguntas foram cuidadosamente desenvolvidas para ajudar os jogadores a aprenderem a programação, a utilização delas funciona da seguinte forma, após jogar os dados e andar com seu pião até o número de casas determinado pelo resultado caso caia em uma empresa ou companhia, o jogador terá que responder uma pergunta, somente se acertar terá opção de comprar a empresa ou companhia, os jogadores que não acertarem não poderão realizar compras.

Somente dever responder as perguntas os jogadores que caírem nas casas de empresa ou companhia, se caírem em outro tipo de casa não deve responder as perguntas.

A carta de pergunta deve ser lida em voz alta para todos jogadores apreenderem. O jogador tem 30 segundos para dar a resposta caso ultrapasse o tempo será considerado como errado a reposta e não poderá efetuar compras.

As respostas estão no gabarito, e após responder o jogador adversário irá conferir se quem respondeu acertou, somente após responder o jogador poderá conferir o gabarito.

Funcionamento do jogo.

O funcionamento do jogo é simples: cada um joga o dado em sua vez, percorre o número de casas determinado pelo resultado e cumpre as ordens da casa em que cair.

Jogar novamente: poderá jogar novamente quem tirar uma dupla (1 e 1, 2 e 2, 3 e 3 e assim por diante). A cada volta completa, ao passar pelo início ganha R$ 200 como honorários.

Ao cair em uma empresa ou companhia, poderá comprá-los do banqueiro, pagando o preço indicado no tabuleiro. A partir daí, começam a surgir as surpresas! Você tem que pagar impostos sobre o a porcentagem de dinheiro que possuir ou R$ 200, lucrar, tirar cartas, Sorte e Revés e até ir para a prisão.

Como cai na prisão do jogo Gestão de Projetos de Software?

Ir para a prisão no Gestão de Projetos de Software acontece de 3 formas: ou você cai no quadradinho “VÁ PARA A PRISÃO” ou tira 3 duplas seguidas exemplo: (1 e 1, 2 e 2, 3 e 3 e assim por diante), ou com uma carta de revés que o mande para prisão. Para sair, o jogador tenta tirar uma dupla nos dados durante 3 rodadas no máximo. Não conseguiu? Sem problema na 4 rodada poderá pagar R$ 50 ao banco e sair, caso não tenha dinheiro poderá vender uma propriedade para sair.

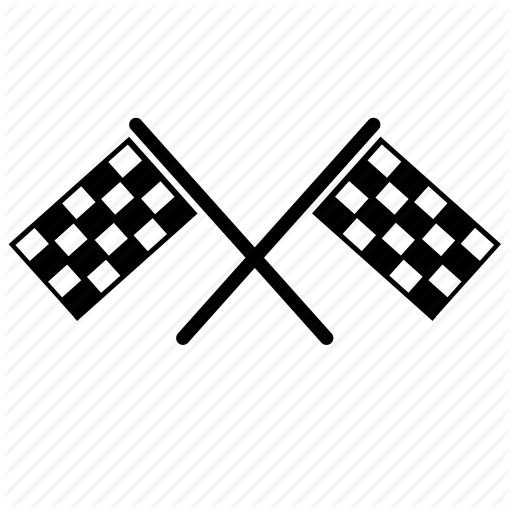
Como acrescentar colaboradores e negociar propriedades no Gestão de Projetos de Software.

Um dos grandes segredos de jogar uma boa partida de Gestão de Projetos de Software é construir rápido suas propriedades. Para isso, você precisa ter conquistado um grupo de propriedades da mesma cor. Ao fazer isso, você poderá, então, acrescentar colaboradores e pagando ao banqueiro os preços indicados nos títulos.

Atenção: você pode acrescentar 4 colaboradores e tendo construído, na mesma empresa, poderá construir 1 Empresa Matriz. Lembre-se da regra de ouro: você só pode acrescentar colaboradores depois de ter um colaborador em cada empresa. O mesmo vale para a terceiro e quarto colaborador, ok?

Quando cair em empresas ou propriedades de outro dono, você tem que pagar aluguel e taxas correspondentes, caso não possua nenhum colaborador só será paga a diária do colaborador. Para fazer o dinheiro circular no jogo. Ah, e negociações são permitidas! Você pode vender ou trocar empresas ou companhias entre si, quando for sua vez de jogar poderá tentar comprar ou vender para outros jogadores! Outras operações que podem rolar são o resgate de hipotecas e negociação entre elas, conforme as regras oficiais.

Como termina o jogo!

O jogo Gestão de Projetos de Software é, antes de mais nada, um jogo que dá algumas lições importantes sobre as finanças do mundo real. Você tem que estar com os seus pagamentos em dia e no jogo, caso não tenha, você terá que:

- Vender os colaboradores e Empresa Matriz pela metade do preço pago.

- Hipotecar ou vender suas propriedades.

Não conseguiu mesmo assim quitar suas dívidas? Você entra em falência e sai do jogo. Seu dinheiro vai para o seu credor.

O jogo termina quando sobrar somente um jogador, tendo os outros declarado falência. Daí é só somar os valores ganhos com as notas, empresas, propriedades, casas e hotéis e calcular os lucros de sua Vitória.

O Jogo Gestão de Projetos de Software, como ele nos ajuda.

Além de horas de diversão, uma boa partida de Gestão de Projetos de Software vai ajudar você, seus filhos e a turma de amigos em diversas áreas de conhecimento.

O jogo ensina como funciona a Gestão de Projetos de Software suas etapas erro e acertos para conseguir um software de qualidade, com um pouco de paciência, você pode dar dicas importantes durante o jogo para seus filhos no quesito educação financeira, Gestão de Projetos de Software, mostrando como é importante planejar e investir corretamente. O banqueiro pode também exercer a função de líder do grupo, organizando o jogo e fazendo as relações funcionarem mais tranquilamente.

Além disso, por terem que interagir, negociar e aprender a ouvir o outro, dá para trabalhar também a socialização. Isso sem falar, claro, nas lições de estratégia e pensamento analítico. Escolher que propriedades comprar e vender, a rodada certa para fazer um investimento, escolher seu portfólio de empresas e companhias e tudo o mais.

Quantidade total de Cartas.

Dinheiro: possui 560 notas, sendo 80 notas de cada valor R$ 1, R$ 5, R$ 10, R$ 20, R$ 50, R$ 100, R$ 500.

32 colaboradores, 12 empresas matriz, 29 títulos de propriedades, 18 cartões sorte, 18 cartões revés, 6 cartões pares, 6 cartões impares, 6 piões, 2 dados, 380 notas, 1 tabuleiro.