



Jogo da Adivinhação

Isadora Vanço | isadora.vanco00@uel.br
Universidade Estadual de Londrina

Tutorial de Computer Society

A Inteligência Artificial é um tema muito discutido atualmente por sua incrível capacidade de realizar tarefas e responder a questões, revolucionando a nossa forma de pensar e nosso modo de concluir atividades. O projeto é uma proposta para um início (bem início) de uma IA utilizando a linguagem C. O objetivo é construir um jogo que possua uma certa inteligência para sortear números e dizer se o jogador está perto da resposta. Será bem simples: o jogador escolhe uma dificuldade para jogar, o que irá influenciar no número de chances, depois o programa sorteia um número entre 0 e 100, e então o jogador dá seus chutes até que acerte o número ou perca suas chances.

Os palpites do jogador serão monitorados pela IA e, de maneira astuta, avalia a proximidade de cada chute em relação ao número secreto. Com base nessas avaliações, a IA é capaz de fornecer dicas perspicazes, indicando se o jogador está se aproximando ou se afastando do número correto. Essa interação dinâmica entre o jogador e a IA eleva a experiência do jogo, desafiando a intuição e incentivando estratégias calculadas.

Ao longo desse programa, serão aplicados conceitos fundamentais de programação em C, como **estruturas condicionais**, **loops** e **manipulação de variáveis**. Este jogo de adivinhação de números representa um emocionante ponto de partida na exploração da Inteligência Artificial. Além de proporcionar entretenimento, ele permite uma compreensão prática das capacidades iniciais da IA em um contexto lúdico.

Sugestões para implementação bônus: para a escolha da dificuldade, alterar também a faixa de números possíveis para o sorteio.