



Trabalho Prático para Avaliação - Técnicas de Programação

11º Ano de Escolaridade

Turma ITM

4 páginas

2º Período

PROJETO PRÁTICO DE AVALIAÇÃO DO TRABALHO CLASSES DE MANIPULAÇÃO DE FICHEIROS

Desenvolvimento em

C#.net



Console Application

Visual C#

Data da Entrega e apresentação: 11 de Janeiro de 2019

Nome: _____

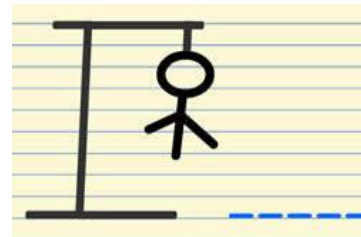
Nº. _____

Classificação: _____

Professores: **Carlos Neves / Avelino Pereira**

O projeto trabalho final consiste em desenvolver um programa C# em Console Application, para um utilizador jogar o jogo da forca:

O jogo da forca é um jogo em que o jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. A cada letra errada, é desenhada uma parte do corpo do enforcado.



O seu programa poderá ter a interface que achar mais conveniente, desde que no seu desenvolvimento utilize pelo menos um ficheiro de suporte a aplicação, sendo este o ficheiro que conterá os temas e palavra, exemplo:

```
Animais LEÃO  
Animais ELEFANTE  
Animais URSO  
Países INGLATERRA  
Países ITALIA  
Países CANADA  
Países MÉXICO  
Cidades PORTO  
Cidades GUIMARAES
```

Valorização:

Criação e utilização de um ficheiro de “Logs” da aplicação, ou seja cada utilizador poderia se identificar e a aplicação guardaria nesse ficheiro (“Logs”) o nome do utilizador que joga, data e hora de entrada na aplicação e número de acertos. O utilizador (jogador) poderia visualizar o conteúdo deste ficheiro sempre que for necessário.

CrITÉrios de AvaliaÇ o:

A sua aplica  o ser   valorizada pelo bom funcionamento, criatividade de implementa  o e complexidade de forma a criar um jogo de f  cil execu  o e configura  o.

Sugest es/outras op  es:

- Estruturar o programa com fun  es.
- O ficheiro Tema/Palavras, poder   ser gerado em tempo de execu  o, assim sendo, um utilizador poder   gerar um ficheiro novo sempre que desejar para outro utilizador jogar.
- As palavras a serem descobertas podem der dadas a partir de uma rotina ale  toria, que selecciona do ficheiro a palavra em quest  o (neste caso prever repeti  es).
- Tendo como referencia a classe Console, utilizar os m  todos desta classe para manipular o espa  o de “output”: SetCursorPosition, ForegroundColor, BackgroundColor, ... (Ver programa exemplo pag. seguinte).

Programa exemplo – utilização de métodos da classe “Console”:

```
using System;

namespace ExemploTrabalharcomConsole
{
    class Program
    {

        static void Main(string[] args)
        {
            int inicioCursorLinha;
            int inicioCursorColuna;

            Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Gray;
            Console.Clear();

            inicioCursorLinha = Console.CursorTop;
            inicioCursorColuna = Console.CursorLeft;

            Console.Write("Linha = {0} Coluna = {1}", inicioCursorLinha, inicioCursorColuna);

            Console.SetCursorPosition(inicioCursorColuna + 10, inicioCursorLinha + 1);
            Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Blue;
            Console.Write("+-----+");
            Console.SetCursorPosition(inicioCursorColuna + 10, inicioCursorLinha + 2);
            Console.ForegroundColor = ConsoleColor.White;
            Console.Write("| | | | |");
            Console.SetCursorPosition(inicioCursorColuna + 10, inicioCursorLinha + 3);
            Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Blue;
            Console.Write("+-----+");
            Console.ForegroundColor = ConsoleColor.DarkRed;
            Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Yellow;
            Console.SetCursorPosition(inicioCursorColuna + 11, inicioCursorLinha + 2);
            Console.Write("T");
            Console.SetCursorPosition(inicioCursorColuna + 15, inicioCursorLinha + 2);
            Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Cyan;
            Console.Write("P");
            Console.SetCursorPosition(inicioCursorColuna + 1, inicioCursorLinha + 5);
            Console.ReadKey();
        }
    }
}
```

