

Exemplo de Trabalho Prático UC de introdução à programação

Descrição:

Desenvolvimento de um Jogo à vossa escolha.

Cada grupo terá de desenvolver a sua plataforma individualmente.

Objetivos:

Podem escolher os seguintes jogos:

1. Jogo da Forca: Implemente o clássico jogo da forca, no qual os jogadores tentam adivinhar uma palavra oculta, fornecendo letras em cada tentativa. Você pode adicionar recursos como uma lista de palavras aleatórias, pistas e um sistema de pontuação.
2. Jogo da Velha: Crie uma versão do jogo da velha em que dois jogadores possam competir entre si. O jogo deve verificar se houve um vencedor ou se houve um empate.
3. Jogo da Adivinha: Desenvolva um jogo de adivinhação no qual o computador escolhe um número aleatório e o jogador tenta adivinhá-lo. O jogo deve fornecer dicas como "maior" ou "menor" para ajudar o jogador a encontrar o número correto.
4. Jogo de Cartas: Implemente um jogo de cartas simples, como o Uno ou Blackjack. Crie as regras do jogo e permita que os jogadores joguem contra o computador.
5. Jogo de Labirinto: Crie um jogo de labirinto no qual o jogador deve encontrar a saída. Você pode gerar um labirinto aleatório ou criar seus próprios níveis com diferentes níveis de dificuldade.

Requisitos:

- Utilizar linguagem Python, ou C ou C++

Datas:

- Apresentação do projeto com as funcionalidades a partir de fevereiro
- Entrega de relatório final.
- Entrega do trabalho final: 30 de janeiro às 23:59.

Grupos de trabalho:

Numero	Nome dos elementos	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

