

INTRODUÇÃO A PROGRAMAÇÃO AVALIAÇÃO II - PROJETO LOTERIA ESPORTIVA

Prof. Murilo Boratto e Prof. Leandro Correia

20-08-2019

Este projeto é parte integrante do conjunto de avaliações da disciplina Introdução a Programação e tem como principal objetivo o desenvolvimento de conhecimentos e habilidades relacionados à programação de Vetores e Matrizes. O trabalho consiste em construir um programa que leia, calcule e exiba dados referentes a uma loteria esportiva.

1 Informações Gerais

- A avaliação deverá ser realizada individualmente ou em duplas;
- O prazo para a conclusão do projeto é de uma semana:
 - Início: 20/08/2019
 - Conclusão: 27/08/2019
- Cada dupla deverá entregar um arquivo (*.cs) com o código fonte do programa em questão;
- A entrega deverá ser realizada por e-mail (para ambos os professores), até as 13:00h da data de conclusão:
 - Prof. Murilo Boratto: muriloboratto@uneb.br
 - Prof. Leandro Correia: lccorreia@uneb.br

2 Requisitos

O programa deverá ser capaz cumprir os seguintes requisitos:

- Ler as apostas referentes a 13 jogos;
- Permitir que o jogador aposte na vitória do primeiro time (coluna 1), no empate (coluna 2) e/ou na vitória do segundo time (coluna 3);
- Ler o resultado oficial dos jogos (simulação);
- Os valores 0 ou 1 devem ser utilizados para preencher (**internamente**) duas matrizes:
 - Matriz de apostas realizadas (o valor 1 indica uma aposta realizada);

- Matriz de resultados oficiais dos jogos (o valor 1 indica um resultado).
- Comparar o resultado oficial com as apostas realizadas;
- Informar quantos pontos o jogador fez (resultados acertados).

3 Exemplo

Tabela 1: Apostas Realizadas

Jogo 01	X		
Jogo 02		X	
Jogo 03		X	X
Jogo 04		X	
Jogo 05	X		
Jogo 06		X	
Jogo 07			X
Jogo 08	X		
Jogo 09	X		
Jogo 10		X	
Jogo 11	X	X	
Jogo 12			X
Jogo 13	X		

Tabela 2: Resultados Oficiais

Jogo 01	X		
Jogo 02			X
Jogo 03		X	
Jogo 04	X		
Jogo 05	X		
Jogo 06	X		
Jogo 07		X	
Jogo 08		X	
Jogo 09			X
Jogo 10			X
Jogo 11		X	
Jogo 12		X	
Jogo 13	X		

Resultado: 5 pontos