

# Jogo Genius

## Descrição:

É um jogo Genius simples, onde a cada rodada o computador irá acrescentar uma das quatro cores à sequência e o jogador deverá repeti-la. Caso ele acerte, o jogo avançará para a próxima rodada. Caso ele erre, ele terá perdido a partida.

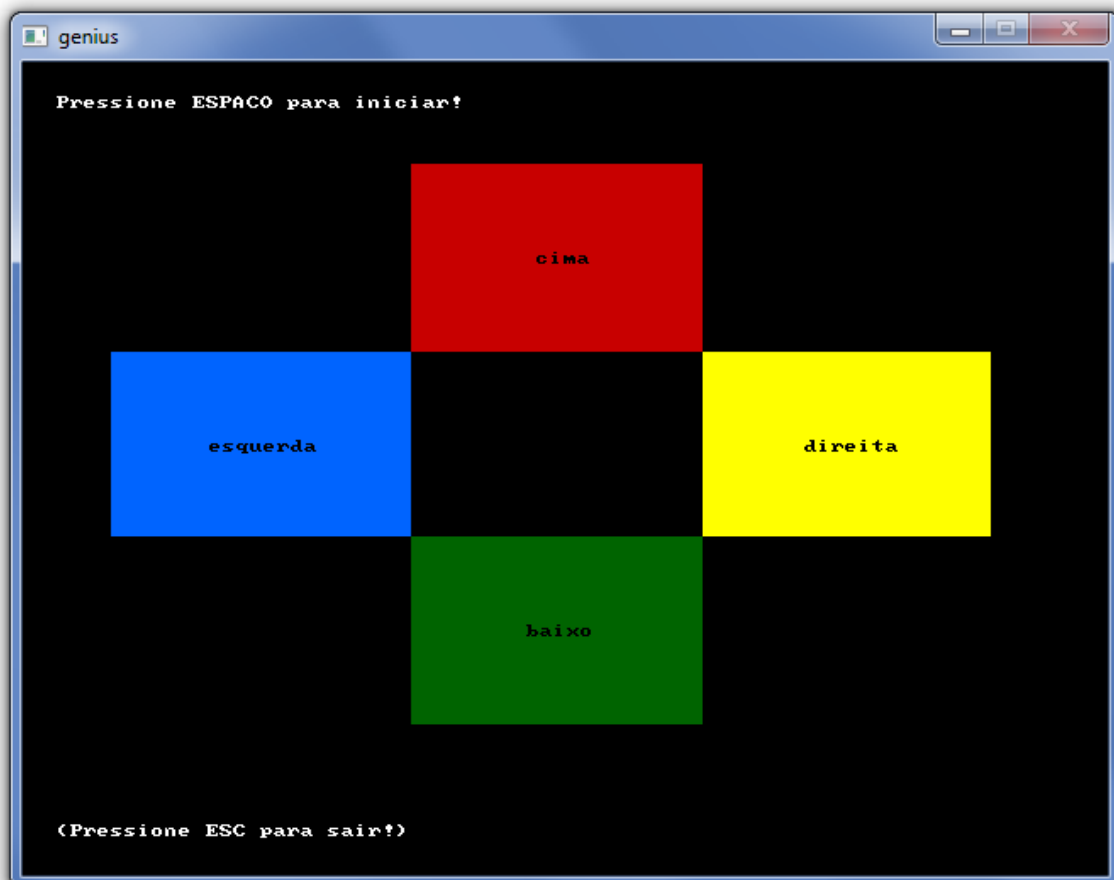
## Instruções:

- Na tela inicial o jogador poderá testar as cores com as setas: ↑↓→←
- O jogo iniciará assim que o jogador pressionar a tecla **[ESPAÇO]**

Assim que o jogo começar:

- Durante a vez do computador, preste atenção na sequência mostrada
- Durante a sua vez, insira a sequência usando as teclas ↑↓→←, e encerre sua jogada com a tecla **[ESPAÇO]**  
... (e assim sucessivamente)

Pressione a tecla **[ESC]** a qualquer momento para fechar o jogo.



## Documentação:

### -node.h

estrutura node para **int** padrão com ponteiro para **next**.

### -fila.h

classe fila com **header** padrão.

### -operacoes.h

funções: **insere**, **remove**, **tamanho**, **compara** e **piscar cores**

### -main.cpp

```
int main()
```

```
┌ Loop da tela inicial
```

```
    Esvazia as filas iniciais
```

```
┌ Loop principal do jogo
```

```
    -esvazia fila "jogador"
```

```
    -insere uma nova cor na fila "computador"
```

```
        ┌ Loop em que a sequência é apresentada ao jogador
```

```
        ┌ Loop em que o jogador insere cores na fila "jogador"
```

```
    -compara as duas filas, caso sejam diferentes o loop principal encerrará
```

## Créditos:

Alexandre Regali Seleglim - 551473

Luciano Gabriel Francisco - 552054

Eduardo de Freitas Noronha - 551520