

NOME DOS COMPONENTES:			
DISCIPLINA:			
TURNO:		TURMA:	DATA: 30/10/2023
CURSO:			PROFESSOR(A):

## AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

### INSTRUÇÕES:

1. Leia atentamente a questão antes de respondê-las;
2. A avaliação possui 01 questão;
3. O valor da avaliação será de 10 pontos
4. As consultas serão permitidas, mas as cópias de programas serão proibidas e punidas com perda total dos pontos da avaliação para os componentes que copiaram ou que permitiram que a sua avaliação pudesse ser copiadas;
5. A avaliação terá prazo de duração de 10 dias. Iniciado no dia 01/12/2023 entrega 11/12/2023 às 23:59 através dos Google Sala de Aula
6. A atividade será individual

# Avaliação individual Prática

**Objetivo:** Aplicar técnicas da lógica da programação na elaboração desenvolvimento projetos.

**Cenário:** Imagine um torneio de jogos de tabuleiro realizado em uma escola. Os alunos estão participando de diferentes jogos, e você é responsável por criar um programa que gerenciará as pontuações e as partidas.

### Jogadores:

- Cada jogador tem um nome, uma idade e uma pontuação inicial de 0.
- Crie um vetor para armazenar as informações de cada jogador.
- Utilize matrizes para armazenar as pontuações de cada jogador em cada jogo.

### Jogos de Tabuleiro:

- Há diferentes jogos de tabuleiro no torneio, como xadrez, damas, batalha naval e jogo da velha.
- Cada jogo tem suas próprias regras de pontuação.

### Estruturas de Repetição:

- Implemente uma estrutura de repetição para simular várias rodadas do torneio.

- Cada rodada consiste em jogadores competindo em diferentes jogos.

#### **Funções e Procedimentos:**

- Crie funções para calcular a pontuação de um jogador em um jogo específico com base nas regras do jogo.
- Utilize procedimentos para exibir as informações dos jogadores e as pontuações de cada rodada.

### **AVALIAÇÃO**

- Valor da Avaliação – 10 pontos
- Os alunos deverão escolher apenas um dos cenários de jogos de tabuleiro de sua escolha para desenvolver.
- Será avaliada a lógica referente ao problema proposto, inovação do raciocínio lógico e solução de problema pelo aluno.
- Os **comentários** assim como **indentação do código** serão corados. A não utilização é passível de perda de 10% do valor da atividade, ou seja o percentual aplicado sobre o valor de cada 10 pontos referente a questão;
- O aluno deve ao final, converter o código do Visualg para a **linguagem Pascal**, registrando em video a ser adicionado na plataforma, explicando as principais estruturas usadas. Demais linguagens, deverão realizar o mesmo processo de gravação de video com suas respectivas abordagem.
- Valor do código **6,0 pontos** e valor da explicação no videos demais estruturas **4,0 pontos**.
- Video **mínimo 30 segundos e máximo 01 minuto**.
- Todos os códigos deverão ser entregue até o dia 11/12/2023 às 23:59 através do ambiente Google Sala de Aula, com o nome do aluno.