

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão
Departamento de Computação
Curso: Sistemas de Informação
Disciplina: Linguagem de Programação
Profª. Evaldinolia Gilbertoni Moreira
Dupa: Iulano Santos e Jailson Soares

1ª Atividade de laboratório

Jogo da Forca

Jogo no qual o computador escolherá uma palavra de uma lista, e desenhará a força. O jogador, então, chuta letras e o computador vai mostrando os acertos, ou desenhando o boneco a cada erro. Os desafios aqui também são grandes: arrays, leitura e escrita de arquivos, funções separadas para que haja reuso entre elas, ponteiros de memória, e mais loops e condicionais.

Regras:

O computador escolherá, de maneira randômica, uma palavra que está salva em um arquivo de palavras; e o jogador deve chutar, letra por letra, até adivinhá-la. Se o jogador chutar 5 letras erradas, ele perde. Ao final, o computador oferecerá a possibilidade de o usuário inserir uma nova palavra no banco de dados.

COMO ELE FICARÁ?

O jogo deverá ter uma interface amigável. Ao iniciar, ele dará boas-vindas e imprimirá a força, por enquanto, sem ninguém:

```

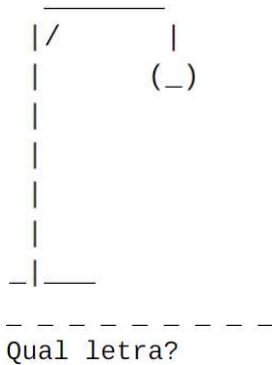
/*****/
/  Jogo de Forca  */
/*****/

```

Qual letra?

Se você chutar uma letra errada, ele o avisará e o homenzinho começará a aparecer na força:

Você errou: a palavra NÃO tem a letra X



Se você chutar uma letra certa, a letra aparece entre o vazado:

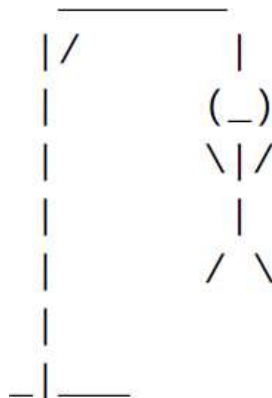
Qual letra? A

Você acertou: a palavra tem a letra A

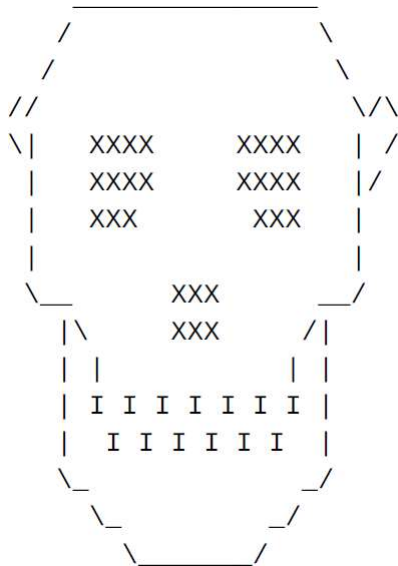


— — — — — A — — A
Qual letra?

Se você perder, ele te enforcará por completo e uma caveira também aparecerá, avisando que o jogo acabou:

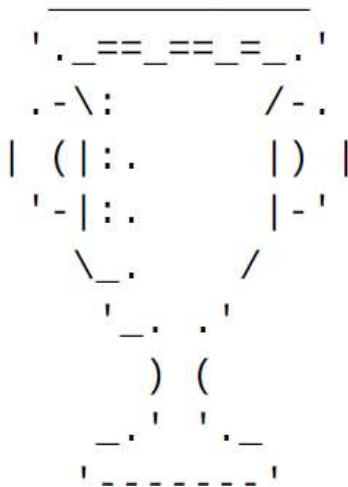


Puxa, você foi enforcado!



E se você ganhar, um troféu aparecerá:

Parabéns, você ganhou!



A dupla pode criar regras no jogo. Fiquem à vontade e deixem a criatividade fluir.

OBSERVAÇÃO.:

1. Definição da dupla 03 de outubro.
2. O laboratório 25 ficará disponível nos horários de aulas para o desenvolvimento do jogo, com plantão tira dúvidas.
3. O código do programa deverá ser entregue via sala de aula virtual do *google*. A cada aula deverá ser feito o upload do arquivo do jogo com extensão c na versão atualizada. O nome do arquivo deve conter o nome da dupla e número da versão. Código da turma no classroom: **XXXXXXXXXXXXXX**