

TECNOLOGIA EM SEGURANÇA E ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS – SEG / ADS		
AVALIAÇÃO OFICIAL	DISCIPLINA: Algoritmos e Lógica de Programação Programação - I	NOTA
DATA: 13/06/2024 <input type="checkbox"/> N1 <input checked="" type="checkbox"/> N2 <input type="checkbox"/> N3	TURMA: 1º ADS / SEG – Manhã / Tarde PROFESSOR: MSc Flávio Viotti	
ALUNO:	RA:	%:
ALUNO: FABIO	RA:	%:
ALUNO:	RA:	%:

Jogo da Força

Versão 1.1

O trabalho deverá ser feito por 2 ou 3 pessoas. Somente uma delas deverá fazer a entrega do programa via Teams. A tarefa irá fechar um dia antes da data da apresentação que será dia 13/06.

O grupo deverá informar a porcentagem que cada componente deverá receber da nota total (0 a 100). Assim é possível aplicar notas diferentes para cada componente do grupo dependendo do esforço de cada um.

O arquivo com as palavras deverá ser acessado sempre junto com o programa “.por” ou “.py” igual é feito em sala de aula.

No começo do jogo exiba o nome completo dos integrantes, além do RA.

Informações importantes sobre o trabalho:

***** A primeira informação que o sistema deverá exibir é:**

Nome e RA do aluno.

Em seguida, exibir as informações abaixo, indicando com um X quais partes foram desenvolvidas:

JOGO []

DICAS []

CONTROLE DE TEMPO []

O usuário não irá cadastrar nada neste jogo. **O sistema deverá ler um arquivo texto ao iniciar o programa.** O nome padrão do arquivo é **jogo.txt** e ele deve ser colocado na mesma pasta que o programa fonte.

Este arquivo irá conter todas as palavras e possíveis dicas utilizadas no jogo da forca. O seu programa deve ser capaz de ler até 100 palavras sendo que cada palavra pode ter até 10 dicas. Ou seja, não se preocupe que você não terá que lidar com mais dados do que isso.

O formato do arquivo é apresentado a seguir: (Você NÃO pode alterar o FORMATO deste arquivo)
JOGO.TXT

P:Palavra
D:Dica 1
D:Dica 2
D:Dica N
P:Palavra
D:Dica 1
D:Dica 2
D:Dica N

Ex:

P:Corinthians
D:Time campeão todo ano.
D:O SPFC é freguês dele.
D:O time foi campeão em 2012 da libertadores.
D:Gosta de passar vários períodos invicto.
P:Palmeiras
D:Não é carro de playboy, mas vive rebaixado.
D:Parece um doende: é verde, pequeno e tem gente que acredita.
D:Tem medo do Romarinho.
D:Ainda não ganhou seu mundial da FIFA.

O seu jogo deve começar sorteando uma palavra e exibindo a primeira dica na tela. Por exemplo, a palavra "futebol" deve aparecer no vídeo no seguinte formato:

Dica: Esporte mais jogado no mundo.

Então, o usuário irá digitar uma letra, que, se existir, deverá ser exibida em vídeo no local correspondente. EX: caso o usuário digite a letra o:

----- O _

Dica: Esporte mais jogado no mundo.

Para facilitar a vida do jogador, desconsidere maiúsculas e minúsculas e não utilize acentuação no cadastro das palavras.

A cada letra errada, exiba no vídeo algum indicador de que o usuário está perdendo. Pode ser um boneco ou algo do tipo. Neste caso irei contar com a sua criatividade :)

A cada tecla pressionada, você deverá redesenhar a tela para atualizar o conjunto de letras já acertadas/erradas juntamente com o indicado de avanço (bonequinho ou algo parecido). Se o usuário digitar uma letra que for repetida, o jogo deverá ignorar esta letra!!!, Caso queira, pode também apresentar a lista de letras já digitadas erradas.

Caso o usuário informe no lugar da letra a palavra “DICA”, deve se exibir a próxima dica. Neste caso o programa deverá se comportar como se o usuário tivesse errado uma letra.

Se ele só puder errar mais uma letra e ele pedir uma dica, ele automaticamente perderá o jogo. Ao final do jogo, pergunte se o usuário deseja jogar novamente ou sair do jogo.

Implementar o tempo máximo de jogo, como consta em exemplo. O tempo máximo para um jogo deverá ser definido por você, em segundos. Caso o usuário demore mais do que este tempo, ele automaticamente perde o jogo. Você pode usar a biblioteca “calendário” para Portugol para lhe auxiliar.

Serão avaliados os seguintes pontos:

- * Utilização de funções para redução de código e complexidade.
- * **Indentação** e organização do código (**todas as funções devem ser comentadas** seguindo o padrão)