

Universidade Federal do Espírito Santo
Centro Tecnológico

{introcomp}

Trabalho Computacional
Jogo da Forca

PET
Engenharia de Computação

1. Introdução:

Você será responsável por implementar o Jogo da Forca como trabalho para conclusão do segundo módulo do curso Introcamp.

O jogo da força é um jogo que consiste em tentar acertar uma palavra escolhida, em que a única informação inicial é a quantidade de letras desta palavra. Em algumas variações do jogo ainda é fornecida uma dica acerca da palavra, como por exemplo uma categoria na qual a palavra se encaixa.

2. Especificação:

O seu programa deverá ser capaz de simular um jogo de força seguindo as seguintes etapas:

- Ao iniciar o jogo será necessário cadastrar **dois** jogadores, sendo necessário informar apenas o nome, sendo necessário criar um TAD para Jogador;
- Depois do cadastro, o programa deve exibir um menu com 3 opções: **“Nova Partida”**, **“Ranking”** e **“Sair do Jogo”**. Segue abaixo um exemplo de menu;

```
MENU:  
  1- Nova Partida  
  2- Ranking  
  3- Sair do Jogo
```

Opção:

- Quando escolhida a primeira opção, ou seja, quando o usuário digitar “1” o jogo deve exibir uma mensagem indicando o início de uma nova partida. Nesse momento também será necessário ler um arquivo de texto chamado **“palavras.txt”** onde se encontram as palavras e suas respectivas dicas, para serem utilizadas no jogo. A primeira linha do arquivo de texto contém um inteiro **N** indicando o número de palavras contidas nele, e em seguida **N** pares de linhas contendo a **palavra** e sua respectiva **dica** em cada linha. Também é necessário criar um TAD para Palavra. Abaixo um exemplo do arquivo de texto;

Número N	5
Palavra 1	CARRO
Dica 1	Meio de locomoção
Palavra 2	AZUL
Dica 2	Cor
Palavra 3	BANANA
Dica 3	Fruta
Palavra 4	OLA
Dica 4	Saudação
Palavra 5	CACHORRO
Dica 5	Animal

- Abaixo está um exemplo desse ranking:

```
RANKING

#1 Natalia - 110 pontos
#2 Pedro - 90 pontos

ENTER para retornar ao MENU:
```

- A terceira opção do menu é Sair do Jogo, em que é necessário apenas encerrar o programa normalmente.

3. Pontuação Extra

Este trabalho possui 5 funcionalidades que contam como pontos extras (1 ponto cada):

1. Possibilidade de cadastrar mais de 2 jogadores, ou seja, ao iniciar o jogo deve se perguntar quantos jogadores serão cadastrados, e em seguida informar os nomes dos jogadores;
2. Nova opção no menu para inserir mais palavras no arquivo “**palavras.txt**”, sendo necessário informar também a dica dessa palavra.

```
MENU:
  1- Nova Partida
  2- Ranking
  3- Cadastrar nova palavra
  4- Sair do Jogo

Opção:
```

```
CADASTRAR NOVA PALAVRA

PALAVRA:
DICA:
```


4. Entrega

- A entrega deverá ser feita pelo run.codes até às 23:59 do dia 05/12.
- O arquivo enviado deve ser no formato (.zip) com o nome do arquivo **primeiroNome_sobrenome_matricula**. Por exemplo isabel_bustamante_190.zip
- A correção será feita manualmente.
- Casos identificados como Plágio, tanto da internet como entre trabalhos de outros alunos receberão nota 0.
- A **nota máxima** possível para o trabalho é de **15 pontos** (contabilizando todos os pontos extras) sendo **10 pontos** referentes às funcionalidades básicas do jogo descritas no no segundo tópico deste arquivo.
- Haverá uma aula destinada a tirar dúvidas do trabalho no dia 01/12, sendo extremamente importantes que já tenham começado o trabalho antes dessa aula.
- O conteúdo necessário para a realização do trabalho ainda não foi completamente abordado no curso, porém já é possível iniciá-lo e complementar de acordo com que o conteúdo é passado.

***E lembre-se, programação se aprende programando!
Bom trabalho.***