

Algoritmos e Lógica de Programação

Prof. Me. Anderson E. Macedo Gonçalves



Encerramento da Unidade

UNIDADE 4 – Aplicações de programação



Objetivo da aula

1.

Algoritmo "Jogo"

Abordar a construção de um algoritmo de jogo com o uso de vetores.

2.

Palavras-chave

Vetores, laços de repetições, inicialização de variáveis.

Competências abordadas

Competência da Unidade de Ensino: criar soluções algorítmicas utilizando técnicas de funções e recursividade e estruturas como vetores e matrizes.

Competência ENADE: criar soluções algorítmicas para problemas em qualquer domínio de conhecimento e de aplicação. Explorar os fundamentos da computação para estudos e avanços da área.

Jogo de "adivinhação"

Um jogo de adivinhação onde o jogador tenta adivinhar um número aleatório entre 1 e 100 que controla o número de tentativas.

```
Parabéns! Você acertou o número 46 em 7 tentativas.
```

```
Histórico de Tentativas:
```

```
Tentativa #1: 1
```

```
Tentativa #2: 30
```

```
Tentativa #3: 50
```

```
Tentativa #4: 40
```

```
Tentativa #5: 45
```

```
Tentativa #6: 47
```

Fonte: elaborada pelo autor.

Realidade Profissional

