

ENSINO MÉDIO INTEGRADO - INFORMÁTICA
Disciplina de Linguagem de Programação
Trabalho Avaliativo Bimestral

Gil Eduardo de Andrade

JOGO DA MEMÓRIA - SALADA DE FRUTA

1. **Utilizando os conhecimentos em linguagem C vistos até o momento, codifique um Jogo de Memória contendo as seguintes regras:**
 - A. No início da aplicação devem ser apresentadas todas as frutas por um período de 10 segundos, para que o usuário possa memorizar suas posições.
 - B. O jogador deverá selecionar duas posições com intuito de acertar onde estão duas frutas iguais. Ele deve selecionar a primeira posição e a fruta nesta posição deve ser apresentada, e na sequência ele deve selecionar uma segunda posição.
 - C. Se o usuário acertar a posição das frutas, estas devem manter-se abertas, ou seja, visíveis para o usuário .
 - D. Caso o usuário erre a posição das frutas, as frutas nas duas posições selecionadas devem ficar abertas por 3 segundos, para que o usuário possa memorizar suas posições.
 - E. A cada jogada do usuário, devem ser contabilizados e exibidos os erros e acertos que o usuário possui até o momento.
 - F. O jogo termina quando o usuário acertar todas posições onde encontram-se os pares de frutas, ou seja, alcançar 10 acertos.

2. **Layout do Game - Obrigatório seguir este modelo - Capturas de Tela**

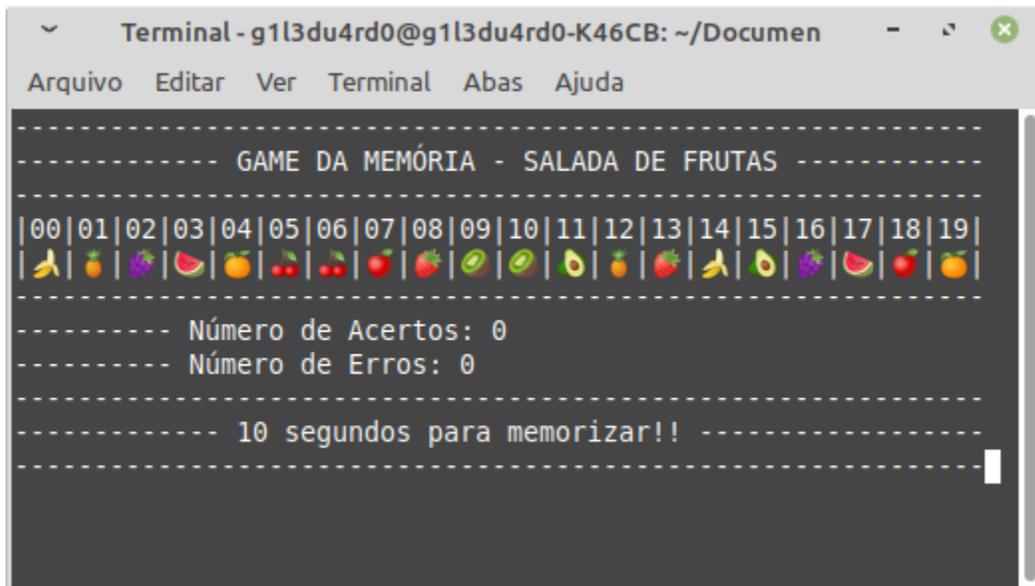


Figura 01: Frutas ficam abertas por 10 segundos ao iniciar o jogo - tempo de memorização do usuário.

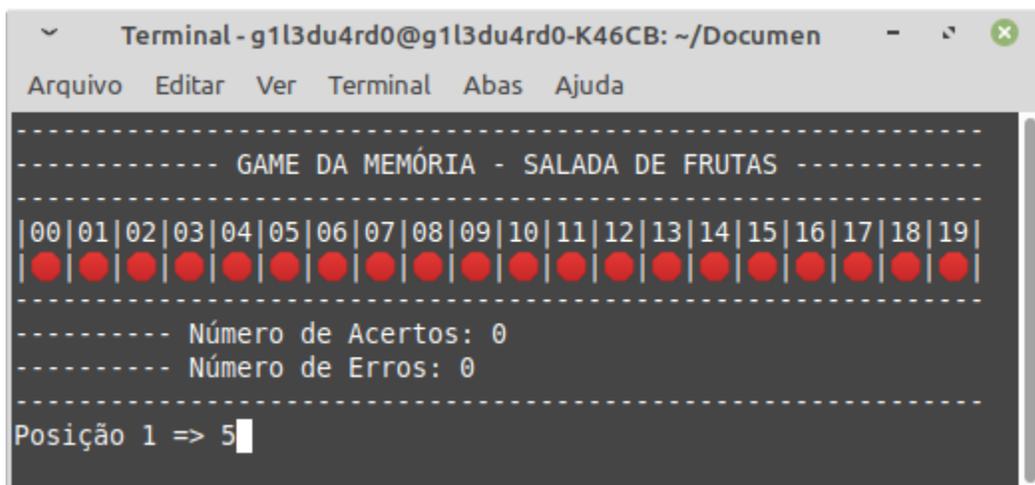


Figura 02: Frutas são fechadas - primeira posição é solicitada ao usuário.

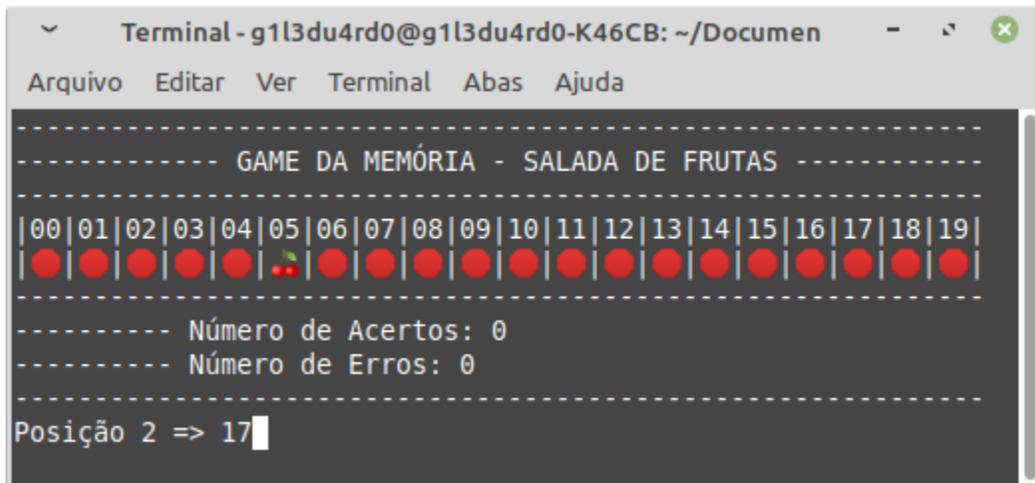


Figura 03: A fruta da primeira posição é aberta - segunda posição é solicitada ao usuário.

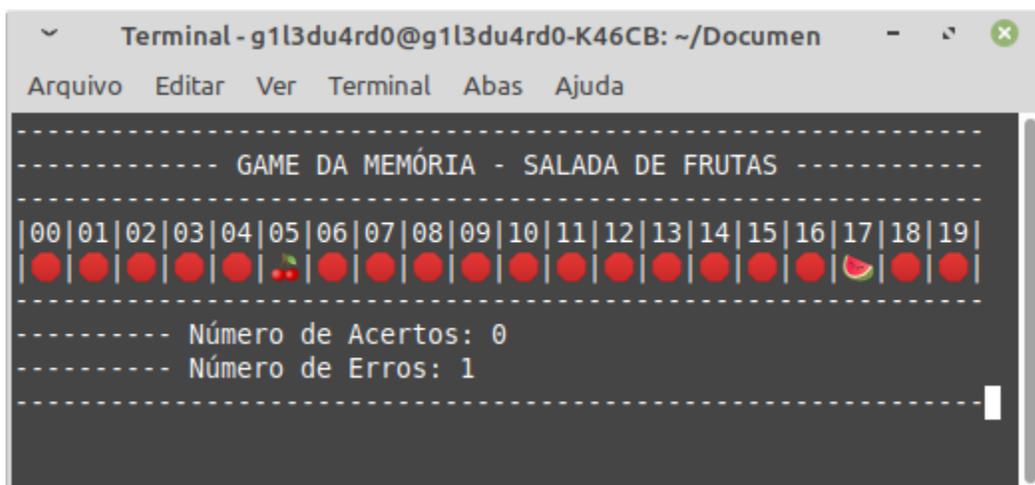


Figura 04: A fruta da segunda posição é aberta - usuário errou, frutas ficam abertas por 3 segundos.


```
Terminal - g1l3du4rd0@g1l3du4rd0-K46CB: ~/Documen
Arquivo  Editar  Ver  Terminal  Abas  Ajuda
----- GAME DA MEMÓRIA - SALADA DE FRUTAS -----
|00|01|02|03|04|05|06|07|08|09|10|11|12|13|14|15|16|17|18|19|
|🍌|🍒|🍇|🍒|🍒|🍒|🍒|🍒|🍒|🍒|🍒|🍒|🍒|🍌|🍒|🍇|🍒|🍒|🍒|
-----
Número de Acertos: 2
Número de Erros: 1
-----
Posição 1 => |
```

Figura 09: Usuário acerta - frutas se mantêm abertas - primeira posição é solicitada novamente.

SEQUÊNCIA DE PASSOS

