

# SME0330 - Introdução à Programação de Computadores

## Primeiro semestre de 2013

**Professora:** Marina Andretta (andretta@icmc.usp.br)

**Monitor PEEG:** Nicolás André da Costa Morazotti (nicolas.morazotti@usp.br)

**Monitor:** Lucas Decico Lucafó (lucas.lucafo@usp.br)

### Trabalho: jogo Dots and Boxes - segunda parte

**Data:** 08/05/2013.

**Data máxima de entrega:** 21/06/2013, até às 23h59min. A cada dia de atraso, será descontado 20% da nota recebida.

**Grupos:** os trabalhos poderão ser feitos em grupos de até 2 pessoas. As duplas do primeiro trabalho devem ser mantidas.

**Forma de entrega:** o trabalho deverá ser entregue por e-mail, com assunto IPC-T2, para andretta@icmc.usp.br, com cópia para nicolas.morazotti@usp.br e lucas.lucafo@usp.br. O nome do arquivo deverá ser

*IPC-T2-<número usp 1>-<número usp 2>.c,*

com *<número usp i>* o número USP de cada componente do grupo. Apenas um componente do grupo deverá enviar o trabalho.

### Enunciado: jogo Dots and Boxes

O objetivo deste trabalho é desenvolver um programa, em linguagem C, para implementar duas versões do jogo Dots and Boxes. Na primeira versão, dois usuários jogarão um contra o outro. Na segunda versão, um usuário jogará contra o computador. Neste caso, o usuário será o primeiro a jogar.

Podem ser feitas modificações no algoritmo entregue no primeiro trabalho. Neste segundo trabalho, será descontada nota se a estratégia do computador for muito simples, como jogadas aleatórias.

Para mais detalhes sobre o jogo, veja o enunciado do primeiro trabalho.