

## Estruturas de Dados – 2010/1

### Aula de Laboratório – 24/03/2010

Profª Patrícia Dockhorn Costa (pdcosta@inf.ufes.br)

#### Revisão de Ponteiros em C

**Instruções:** Escolha **pelo menos um** dos exercícios a ser resolvido durante esta aula de laboratório. Envie o arquivo fonte (".c") para o email da professora ([pdcosta@inf.ufes.br](mailto:pdcosta@inf.ufes.br)) com o assunto: ED201001:lab1:<nome1>:<nome2>.

**1** - Crie um jogo de forca, onde um jogador digita a palavra secreta e o outro tenta adivinhar, através de "chutes" de caracteres. Um exemplo de execução do jogo seria:

Iniciando Jogo da Forca...

Jogador 1: Digite a palavra secreta:

(Obs: Neste momento, limpe a tela para que o jogador 2 não veja a palavra digitada!)

Jogador 2:

Digite uma letra: a

Palavra: \_ \_ \_ \_ \_ A \_ \_ A

Erros 0/5

Digite uma letra: e

Palavra: \_ E \_ \_ \_ \_ A \_ \_ A

Erros 0/5

Digite uma letra: i

Palavra: \_ E \_ \_ \_ \_ A \_ I A

Erros 0/5

Digite uma letra: o

Palavra: \_ E \_ O \_ O A \_ I A

Erros 0/5

Digite uma letra: r

Palavra: R E \_ O \_ O A R I A

Erros 0/5

Digite uma letra: j

Palavra: R E \_ O J O A R I A

Erros 0/5

Digite uma letra: p

Palavra: R E \_ O J O A R I A

Erros 1/5

Digite uma letra: l

Palavra: R E L O J O A R I A

Erros 1/5

Parabens voce venceu, a palavra era: RELOJOARIA!!!!!!!

**2** - Faça um Jogo da Velha em C. Um exemplo de execução do jogo seria:

Iniciando o Jogo da Velha...

```
* * *  
* * *  
* * *
```

Jogador 1: 2 2

```
* * *  
* X *  
* * *
```

Jogador 2: 1 1

```
0 * *  
* X *  
* * *
```

Jogador 1: 1 3

```
0 * X  
* X *  
* * *
```

Jogador 2: 3 1

```
0 * X  
* X *  
0 * *
```

Jogador 1: 2 1

```
0 * X  
X X *  
0 * *
```

Jogador 2: 2 3

```
0 * X  
X X 0  
0 * *
```

Jogador 1: 1 2

```
0 X X  
X X 0  
0 * *
```

Jogador 2: 3 2

```
0 X X  
X X 0  
0 0 *
```

Jogador 1: 3 3

```
0 X X  
X X 0  
0 0 X
```

Deu Velha!