

C7. Tècniques de programació

Treball segona avaluació

Explicació:

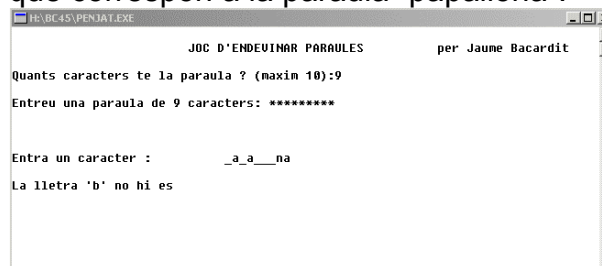
El treball consisteix en la realització d'un programa en C del qual heu de lliurar només el codi.

Contingut:

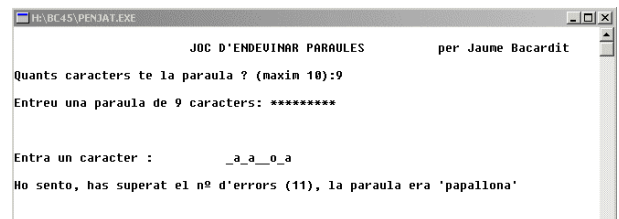
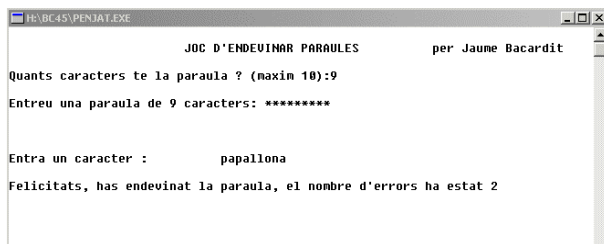
Títol: Joc d'endevinar una paraula

Enunciat:

El programa ha de demanar en primer lloc el nombre de lletres (màxim 10) i a continuació la paraula sense que es vegi en la pantalla. Una vegada entrada la paraula, l'usuari anirà escrivint lletres d'una en una, si la lletra està en la paraula, el programa l'ha d'escriure en la posició correcta tantes vegades com hi sigui, en cas contrari ha de fer sortir un missatge que indiqui que aquella lletra no està continguda en la paraula. Observeu la imatge següent que correspon a la paraula "papallona".



El programa acaba quan s'endevina la paraula o el nombre de lletres fallades es més gran que la longitud de la paraula + 2. Observeu les imatges següents.



Codi del programa:

Recordeu que cal posar tabuladors que indiquin el nivell de subordinació, comentaris que ajudin a la comprensió del programa, escollir la denominació de les variables d'una forma adient, etc.

Lliurament:

Poseu al programa el nom: 'xxxxxxxT.cpp' on 'xxxxxxx' són els primers 7 caràcters del vostre 1r cognom, en la primera línia del programa indiqueu en un comentari el vostre nom i cognoms i al final feu una còpia del fitxer font (xxxxxxxT.cpp), a la carpeta u:examen4 **abans del dia 24 de febrer** a les **19:30** hores.

Nota: Tot i que el programa és el mateix per a tots els alumnes, els codis no poden ser-ho, si trebal·leu separatament, sempre hi ha diferències en la planificació, estructures que es fan servir, etc.