Construção do fluxograma do jogo VelhaBall

algoritmo

substantivo masculino

1. 1.
   MATEMÁTICA
   sequência finita de regras, raciocínios ou operações que, aplicada a um número finito de dados, permite solucionar classes semelhantes de problemas.
2. 2.
   INFORMÁTICA
   conjunto das regras e procedimentos lógicos perfeitamente definidos que levam à solução de um problema em um número finito de etapas.

fluxograma

substantivo masculino

1. 1.
   ENGENHARIA ELÉTRICA
   representação gráfica de um procedimento, problema ou sistema, cujas etapas ou módulos são ilustrados de forma encadeada por meio de símbolos geométricos interconectados.
2. 2.
   INFORMÁTICA
   diagrama para representação de um algoritmo.

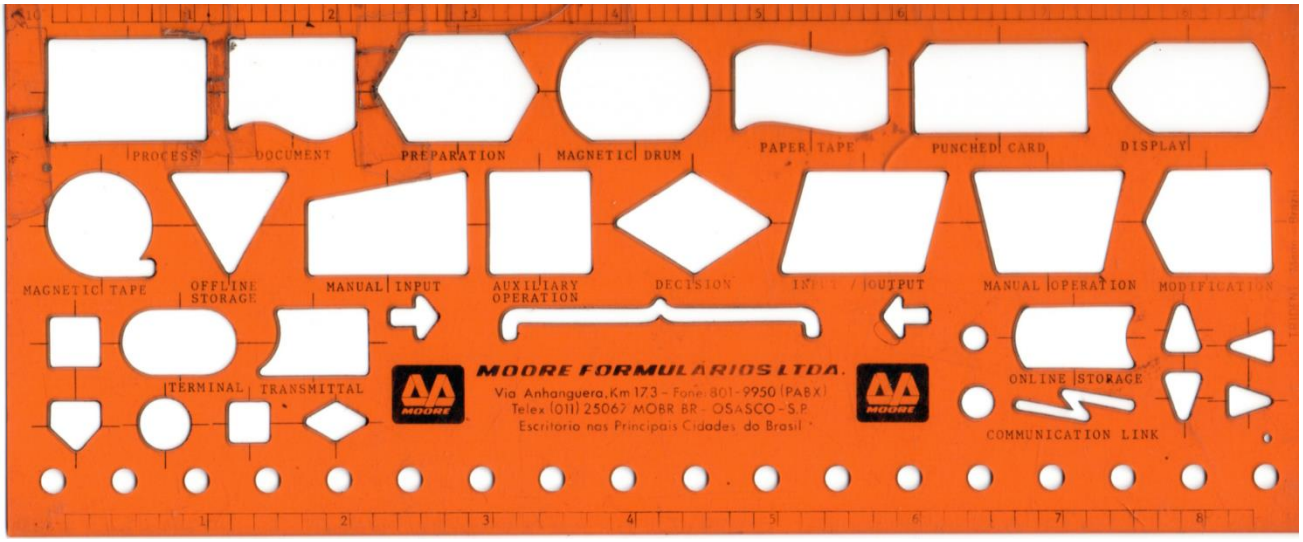

Figura 1- Régua de fluxograma

Para representar graficamente o algoritmo do jogo VelhaBall (fluxograma) utilizaremos o conjunto de símbolos da régua de fluxograma disponíveis na aba **Inserir/Formas/Fluxograma** do MS-Word.

O uso da régua de fluxograma dá ao Desenvolvedor do aplicativo mais flexibilidade e rapidez, porém como muitos não têm acesso à régua, convém utilizar o recurso do MS-Word.

Construção do fluxograma do jogo VelhaBall

A **análise** prévia define os pontos importantes e características do jogo a ser criado e, por decorrência deste, também define o "esqueleto principal" do programa a ser escrito.

A **análise** pode ser **Top-Down** (do geral para o particular ou de cima para baixo) ou **Bottom-Up** que é o oposto (do particular para o geral ou de baixo para cima).

Nesse projeto partiremos da Síntese para a Análise. A Síntese representa o ponto mais Geral da análise.

A **síntese** define em poucas palavras o que o jogo VelhaBall deve fazer (Objetivo do Jogo).

A Figura 2 abaixo, mostra essa **síntese**; o que o programa do jogo VelhaBall deve fazer.

A **análise** começa quando descemos para os detalhes (**Down**) na busca de definir como tal objetivo será alcançado.

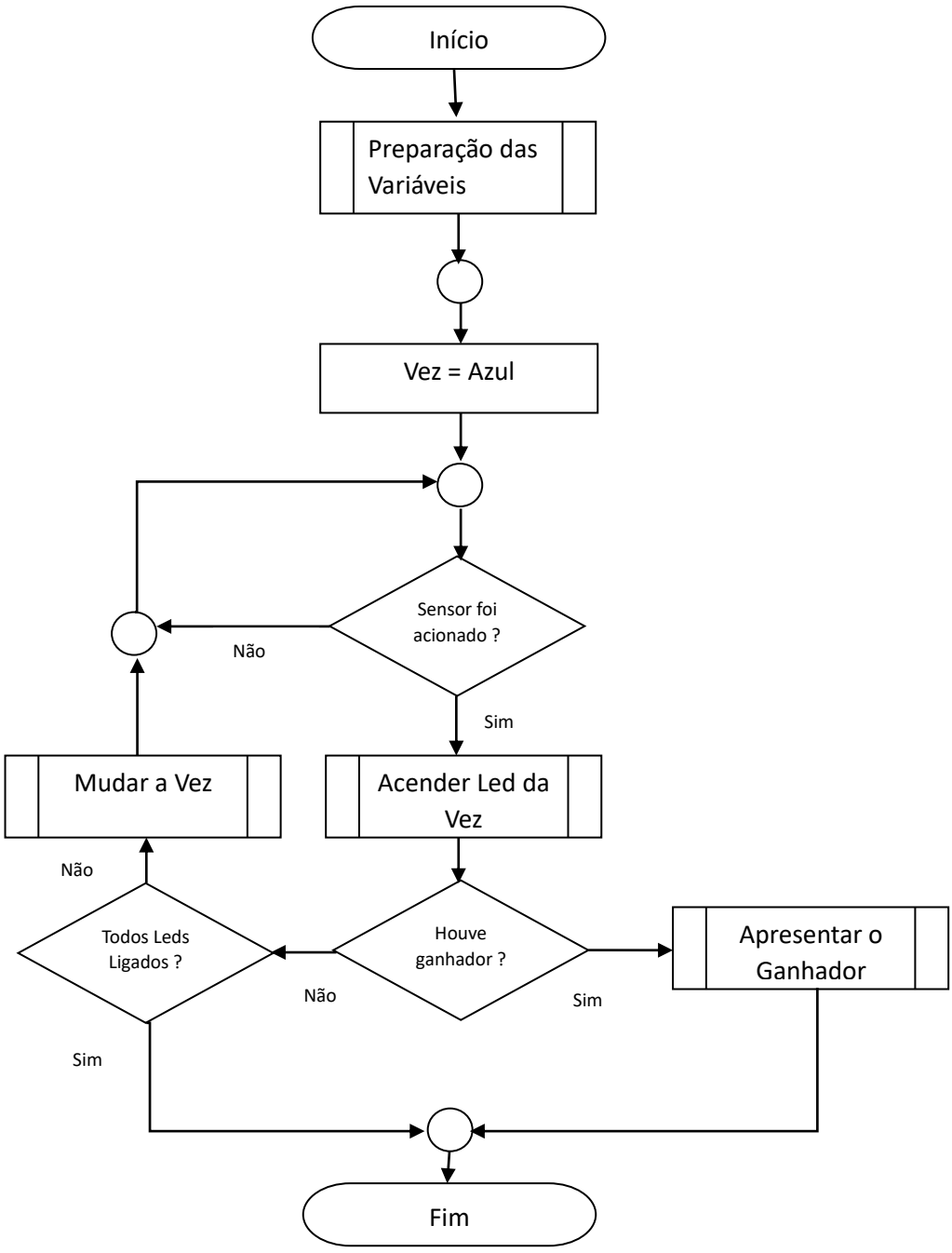

Figura 2- Fluxograma do programa VelhaBall