



Pilhas Definitivas

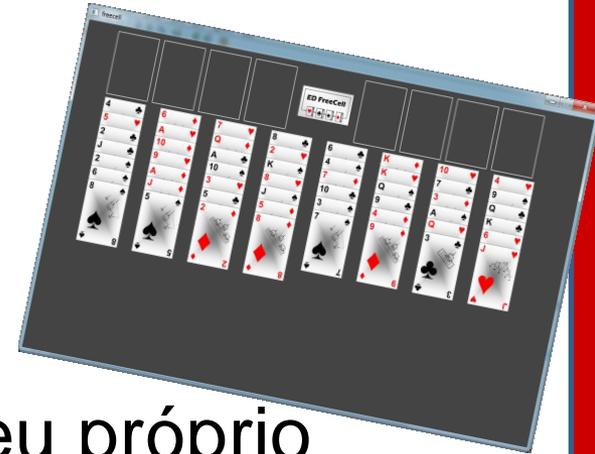
Pilhas Intermediárias

Como Você Desenvolveria um Jogo como o *FreeCell*?

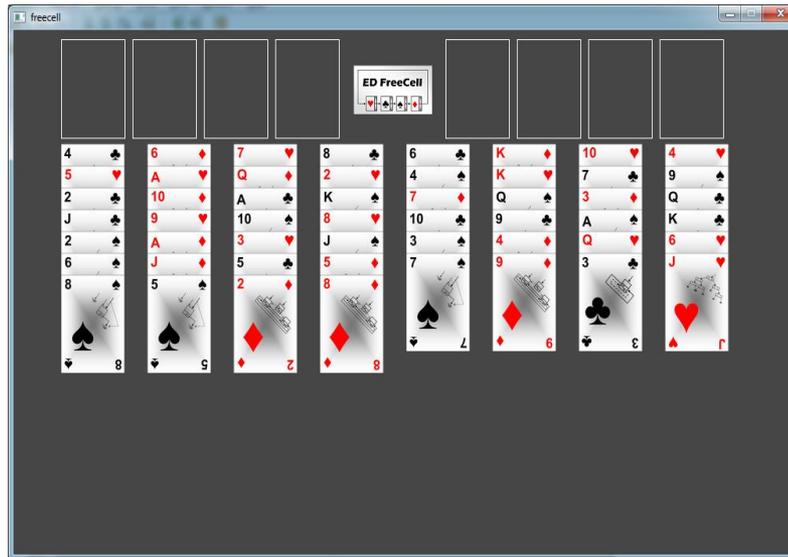
- Como você faria para armazenar os valores e os naipes das cartas?
- Como você armazenaria a sequência das cartas em cada uma das pilhas?
- Como implementaria as regras que restringem a movimentação de cartas?
- Qual seria a melhor estratégia para representar, armazenar e manipular as informações referentes a essas pilhas de cartas, dentro de seu programa?



Seu Desafio: Desenvolver uma Adaptação do *FreeCell*



- Use sua criatividade e construa seu próprio *jogo*. Faça alguns ajustes nas regras; dê ao seu jogo um nome criativo!
- Mantenha a característica fundamental da manipulação das **pilhas** de cartas: permita adicionar cartas apenas no topo da pilha, e permita a retirada apenas da carta que está no topo da pilha.



Construa seu próprio FreeCell

Faça um jogo com a sua cara! Distribua para seus amigos! Faça seu jogo bombar!

Estruturas de Dados com Jogos

Aprender a programar pode ser divertido!