

## Especificação do trabalho de confecção de um jogo

### Objetivo

Compreender conceitos relacionados à Sistemas Operacionais, mais especificamente semáforos e *threads*.

### Número de Integrantes

O trabalho poderá ser executado por um grupo de no máximo 4 alunos.

### Entregas

A entrega do trabalho será realizada em duas partes:

- Dia 16/10/2019 – o grupo deverá entregar o descritivo do que será o trabalho e em que pontos serão considerados os dois requisitos básicos (semáforos, *threads*);
- Dia 29/11/2019 – entrega do trabalho final (incluindo a apresentação breve realizada por cada um dos grupos).

### Definição do Trabalho

Neste trabalho pretende-se que o aluno implemente um jogo de sua preferência e escolha, que envolva os conceitos discutidos e apresentados em sala de aula. O jogo deve ser implementado fazendo o uso de *threads* e semáforos.

Sejam criativos e pensem em um jogo interessante que permitam que vocês apresentem todos os requisitos solicitados. Lembrem-se do tempo de entrega do jogo, sendo assim, atentem-se que a disciplina é de Sistemas Operacionais e não de Interface Gráfica ou Processamento de Imagens!

### Avaliação

Serão considerados para avaliação:

- Implementação correta de semáforos (35%);
- Implementação correta de mais de uma *thread* (35%);
- Apresentação realizada pelo grupo e entrega da documentação do jogo (30%).

**Obs. Trabalhos iguais terão sua nota dividida entre os grupos.**

***Bom divertimento a todos!!!!***