



## Gerador de Caça-Palavras

Isadora Vanço | isadora.vanco00@uel.br  
Universidade Estadual de Londrina

### Tutorial de Computer Society

Dentro do vasto cenário dos jogos de palavras e quebra-cabeças, surge uma ferramenta intrigante que estimula a mente e desperta a criatividade: o gerador de caça-palavras. Combinando elementos de desafio, vocabulário e lógica, essa inovação oferece a oportunidade de criar enigmas personalizados repletos de palavras ocultas. Os entusiastas da escrita e dos quebra-cabeças encontrarão neste gerador uma forma única de entretenimento, permitindo a construção de enigmas sob medida, seja para diversão pessoal, educação ou compartilhamento com amigos. Este recurso versátil abre portas para a diversão interativa, desafiando os jogadores a descobrir as palavras ocultas e enriquecendo sua experiência de resolução de quebra-cabeças.

Ao fazer esse empolgante projeto, será necessário conhecimentos técnicos na base da programação, como **estruturas de condição, loops, manipulação de arquivos, e operações com strings e matrizes**. O projeto consiste em solicitar ao usuário a quantidade e quais são as palavras que ele deseja colocar no caça-palavras, além de definir as dimensões do tabuleiro. Ao final, o programa armazena um arquivo (.txt) contendo o caça-palavras já com as palavras ocultas entre diversas letras.

**Sugestões de implementações bônus:** Substituir a entrada manual das configurações pela leitura de um arquivo (.txt). O tamanho do tabuleiro, o número de palavras e as palavras devem estar neste arquivo.