

SSC0102 - Lab. de Introdução à Ciência da Computação I - Turma 4  
Prof.: J6 Ueyama  
Monitor: Rômulo Teixeira (romuloct at grad dot icmc dot usp dot br)

### Projeto 1 – Tradutor de texto

Data da apresentação e entrega: 14/05/2010 (durante a aula)

Grupo: até 3 alunos

Implemente em C um tradutor de texto que permita ao usuário realizar as seguintes operações:

- Abrir uma janela para a inserção, edição e remoção de um texto a ser traduzido;
- Traduzir para o português uma palavra ou uma frase em inglês que foi digitada na janela aberta.
- Sugere-se que inicialmente implemente-se o tradutor para traduzir apenas uma única palavra e posteriormente incremente-o para que ele converta frases inteiras em inglês para o português.
- A frase traduzida deverá aparecer em uma outra janela (abaixo ou ao lado da primeira), exibindo a tradução de todo o texto digitado.

As teclas de comando para a realização dessas operações e de saída do tradutor deverão ser definidas pelo grupo desenvolvedor, procurando manter uma interface intuitiva e de fácil utilização.

Restrições:

- A janela do tradutor inteiro (incluindo as duas janelas) deverá ter no mínimo 640x480 pixels;
- O tradutor deverá aceitar textos de até 150 palavras;
- A digitação do texto deverá sempre estar visível;
- Para implementar a janela do editor utilize a biblioteca Borland Graphics Interface (BGI) disponível em:  
<http://www.cs.colorado.edu/~main/bgi/dev-c++/>

Na correção do trabalho serão considerados:

- Corretude (faz o que foi pedido?)
- Legibilidade e documentação do código (nomes de variáveis, estruturação do código, comentários)
- Facilidade de uso do tradutor;
- Modularização do código fonte;
- Organização do projeto;
- Entrega do projeto no dia estabelecido. Atrasos sofrerão pena por dia de atraso.