

SSC0102 - Lab. de Introdução à Ciência da Computação I - Turma 4
Prof.: Jó Ueyama

Projeto 2 – Tradutor de texto

Data da apresentação e entrega: 25/06/2010 (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.
- Traduzir uma frase com sujeito, verbo e predicado (sujeito e predicado podem ser compostos)
- Traduzir inversão de adjetivos - substantivo (e.g. pretty girl)
- Traduzir gêneros (masculino e feminino)
- Utilizar bibliotecas gráficas (qualquer um)

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;

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.