

Projeto de Linguagens de Programação

Equipa do projeto

Diana Parreira 180100237

Filipe Correia 180100361

Descrição do projeto

Com este projeto pretende-se desenvolver um jogo de perguntas chamado “O QUIZZ” através da utilização de Árvores Binárias em Java.

- A árvore binária será constituída no máximo por 20 níveis, que estará dividida em 3 graus de dificuldade, o grupo de perguntas fáceis, perguntas médias e difíceis.
- As perguntas serão guardadas por grau de dificuldade em 3 pilhas diferentes.
- As perguntas serão inseridas de forma aleatória na Árvore Binária em função do grau de dificuldade.
- As respostas dadas pelo jogador serão guardadas num Array.
- Se o jogador acertar a pergunta este é direcionado para o nó da direita
- Se o jogador falhar a pergunta este é direcionado para o nó da esquerda
- O jogo terá uma ronda bónus que permite ao jogador, caso este acerta na resposta, subir dois níveis na Arvore Binária.