

Relatório Linguagens Script – “Sopa de Letras”

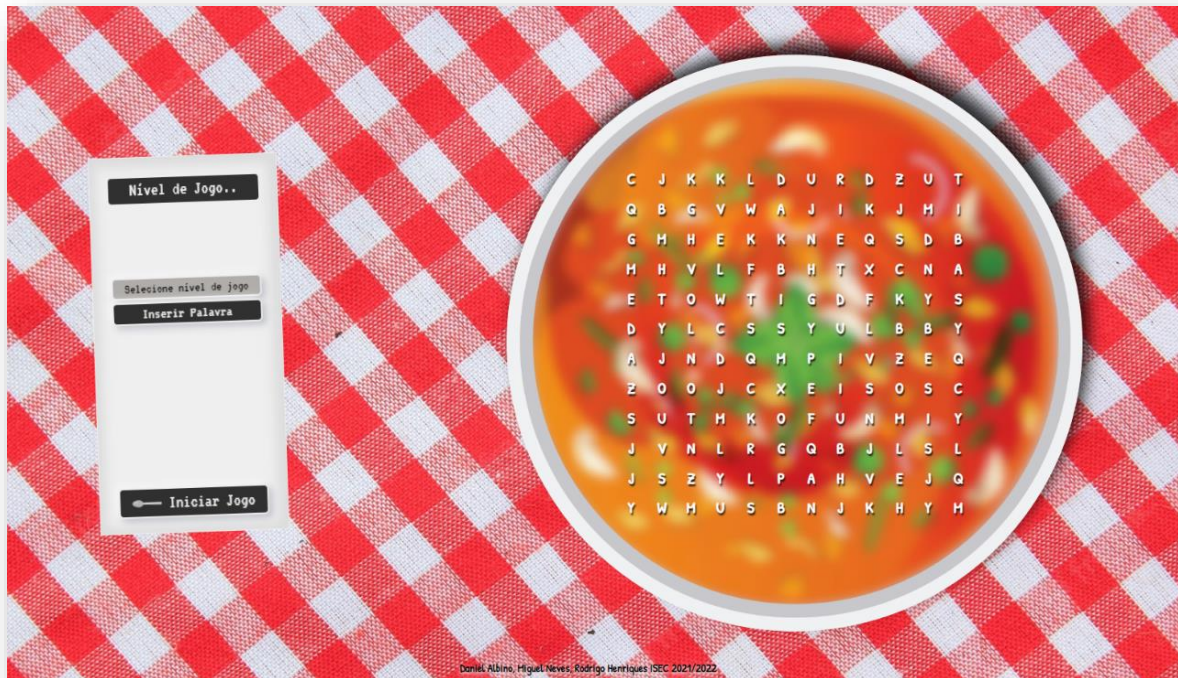


Figura 1 – Interface do jogo sopa de letras

> Resumo

Este trabalho foi-nos proposto no âmbito da unidade curricular: Linguagens Script, do curso de Engenharia Informática. O objetivo principal do mesmo consiste no desenvolvimento de um jogo “Sopa de Letras” em **React Js**.

> Equipa de trabalho

A nossa equipa de trabalho é constituída por:

- Daniel Duarte Dias Ferreira Albino - 2020134077;
- Miguel Ferreira Neves - 2020146521;
- Rodrigo Manuel Coelho Henriques - 2021153633.

> Components

O jogo contém os seguintes *componentes*:

- **Header:** corresponde ao componente que contém o cabeçalho com um elemento responsivo;
- **Main:**
 - **Invoice:** Componente que engloba o Invoice Front e o Invoice Back:
 - ✓ **Invoice Front:** Seleção de níveis, a adição de novas palavras (com limite de 12 palavras).



Figura 2 – Cartão onde se encontram todas essas características

- ✓ **Invoice Back:** Pontuação e tempo do jogo, o número e as palavras que faltam encontrar e o botão para parar o jogo;

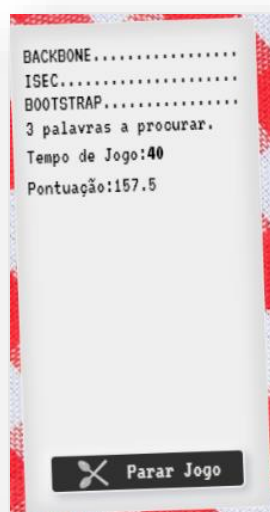


Figura 3 – Cartão onde se encontram todas essas características

- **Board:** componente com toda a lógica do jogo, ou seja, é nesta componente que temos a lógica da seleção de palavras dividida em ficheiros JS.



Figura 4 - Tabuleiro do jogo

- **Footer:** componente que define a área do rodapé, mais propriamente o simples texto com o nome dos autores.

> Esboço da divisão dos componentes

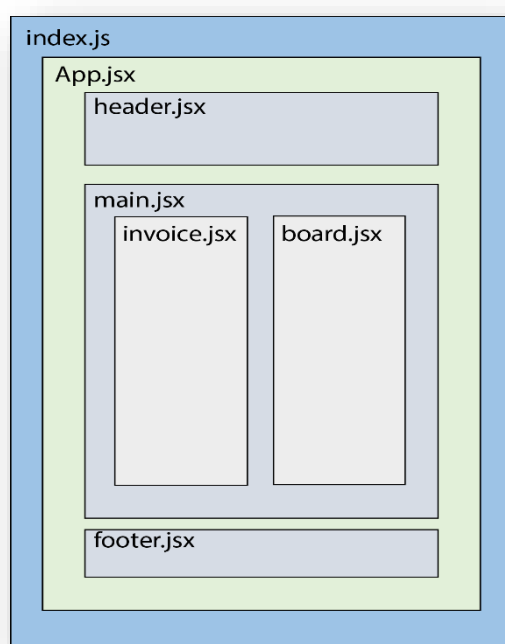


Figura 5 – Divisão dos componentes

> **Limitações conhecidas**

A limitação do nosso programa é a seguinte:

Quando selecionamos uma palavra que tenha, por exemplo, uma letra comum a de uma outra já encontrada não é possível distinguir a mesma. Esta afirmação pode ser comprovada e exemplificada pelo exemplo apresentado na imagem abaixo onde a primeira palavra selecionada foi “ANGULAR”, seguindo da palavra “DANIEL”. Como ambas têm a letra “A” em comum e como a última encontrada foi a palavra “DANIEL”, a letra “A” não é contada ficando assim a verde e não a azul.

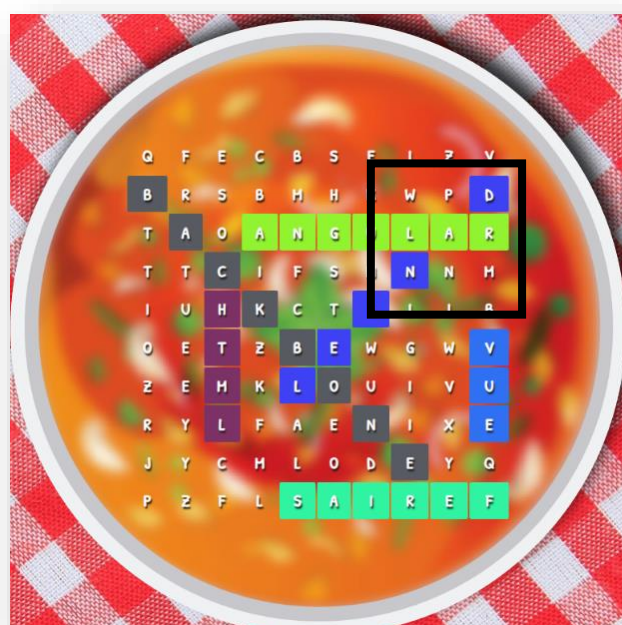


Figura 6 – Exemplo da limitação do programa

> **Desafios**

- Colocar as palavras de forma aleatória no tabuleiro (horizontal, vertical, diagonal e invertida);
- Fazer a seleção das palavras.