

**Proiect POO:**

**Gasirea raspunsului la ghicitori folosing indicii**

**Realizat de:**

**Andrada-Cristiana Lungu,grupa 30223**

Dupa cum ii spune si numele,jocul ii pune la dispozitie utilizatorului 6 ghicitori ,la care trebuie sa raspunda,folosindu-se ,daca doreste,de indicii.

Jocul porneste prin apasarea butonului de “START”. O data cu apasarea acestui buton,jocul va incepe. Vor fi afisate ,pe rand ,fiecare din cele 6 intrebari,utilizatorul putand trece la urmatoarea intrebare,doar prin apasarea butonului “NEXT”,insa ,cand ghicitorile s-au epuizat,cand utilizatorul va apasa butonul “NEXT” ,jocul ii va transmite un mesaj,prin care il atentioneaza ca jocul a luat sfarsit,si ii va spune la cate ghicitori a raspuns corect,din cele 6 totale.

Cand utilizatorul citeste o intrebare,si nu are un raspuns imediat,are posibilitatea de a apasa pe butonul “HINTS”,fiind afisat pe ecran ,o data cu apasarea acestuia ,indiciul de la ghicitoarea respectiva.

O data cu introducerea raspunsului de catre utilizator,acesta se va verifica ,apasand pe butonul “OK”. Daca raspunsul introdus de utilizator este corect,va aparea un mesaj”CORECT”,iar in caz contrar, va aparea un mesaj”GRESIT”,si va fi afisat si raspunsul corect pentru ghicitoarea respectiva.

Pentru implementarea proiectului,am folosit 7 clase:

* CitesteGhicitori: Citeste din cele 3 fisiere:”Riddles.txt”,”Answers.txt”,”Hints.txt”, ghicitorile,raspunsurile si indiciile,pe care le pune mai apoi in 3 ArrayList-uri.
* GhicitoriView: Aici este realizat proiectul,in mod grafic.Am folosit un JFrame si 2 JPanel-uri- unul pentru butonul de start de la inceput,a carui vizibilitate e ascunsa o data ce utilizatorul il apasa si unul pentru afisarea ghicitorilor,a indiciilor si pentru scrierea raspunsului utilizatorului.

Avand 4 butoane,am implementat 4 clase pentru fiecare buton:

* OKButton: Verifica daca raspunsul introdus de utilizator este acelasi cu urmatorul raspuns citit din fisier si afiseaza un mesaj :“Corect “ si un icon cu un smiley-face ,iar in caz contrar afiseaza un mesaj”Gresit”,raspunsul corect si un icon cu o fata trista.
* NextButton: Citeste urmatoarea ghicitoare si o afiseaza pe ecran,fiind atasata fiecarei intrebari butoanele:”HINTS”,”OK” si “NEXT”
* HintsButton: Afiseaza o caseta cu urmatorul indiciu citit din fisier.
* StartButton: Porneste executia proiectului.
* GhicitoriStart: Aceasta clasa va fi rulata,pentru a putea fi executat programul cu success,aceasta creeaza ,de fapt, un nou obiect de tipul GhicitoriView,adica creeaza un nou joc cu ghicitori.

**Diagrama UML**

