

Jogo da Memória



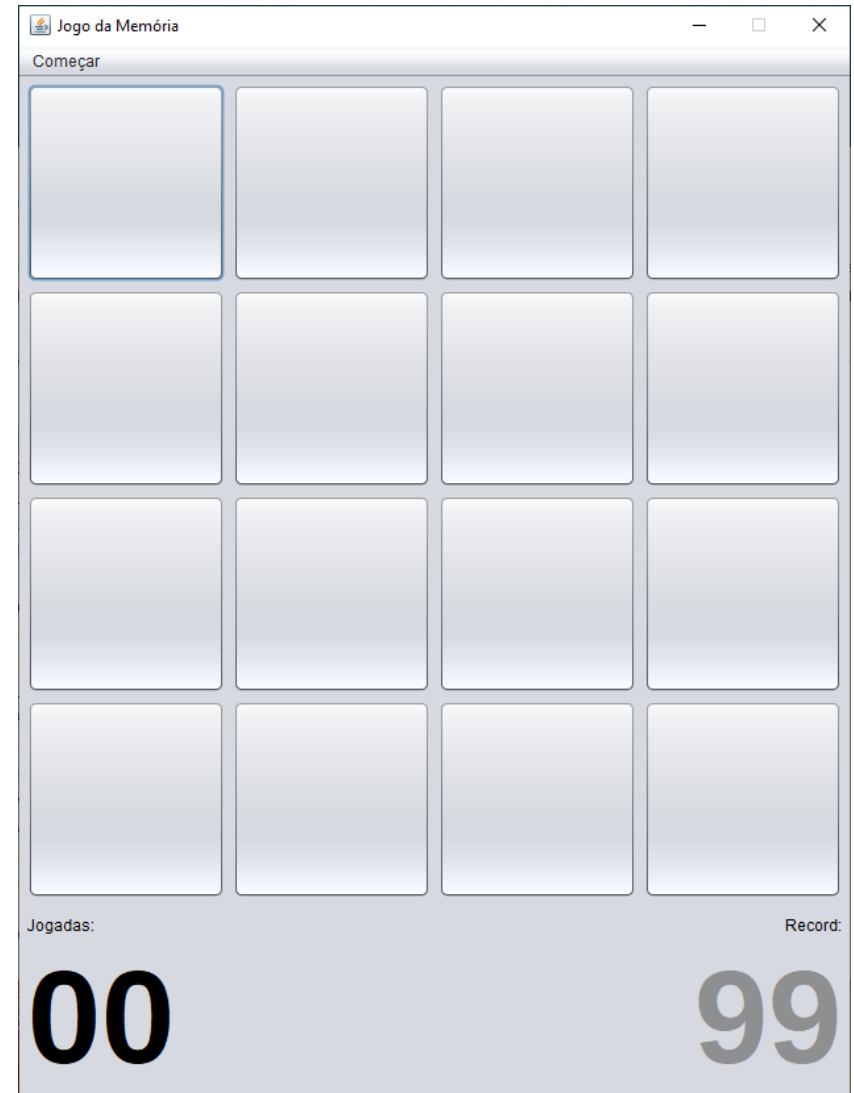
Prof. Dr. João Paulo Lemos Escola
Copyright© 2024

O que veremos?

- Criaremos um jogo da memória para evoluir nos conceitos aprendidos nas aulas anteriores.

A07ex01.jar

- Crie um jogo da memória, conforme a figura:
 - O usuário clica na carta para virá-la;
 - Ao clicar na próxima carta:
 - Se as duas cartas forem iguais elas são bloqueadas. Caso contrário são desviradas;
 - Uma mensagem é exibida de acordo com o caso: “Acertou”, “Tente novamente” ou “Game Over”;
 - Cada vez que uma carta é clicada, o número de jogadas é incrementado;
 - Ao desvendar todo o tabuleiro (game over), o record é verificado e atualizado caso necessário;
 - O menu “Começar” tem um item “Novo” que permite jogar novamente, mantendo o record.



Teste pelo .jar anexo

- Em anexo o arquivo .jar com a solução;
- Para executar, clique com o botão direito e escolha 'Abrir com' > 'Java'.

Dicas...

- Vetor de botões e de cartas:

```
private JButton[] botoes;  
private List<Character> cartas;
```

- Embaralhar as cartas:

```
Collections.shuffle(cartas);
```

Quando terminar...

- Exporte seu projeto no formato .jar
 - Esse formato permite execução em qualquer computador, trata-se do executável do jogo;
 - O código fonte não fica disponível nesse formato.
- Publique seu projeto no GitHub
 - Publique a pasta completa do projeto, assim outros usuários podem baixar a pasta e abrir no NetBeans para estudo, tendo acesso ao código fonte.

Para praticar...

- Aprimore o jogo da memória para utilizar cartas do baralho ao invés de botões.
- Publique todos os exercícios no seu GitHub;