

# Pedra, papel e tesoura



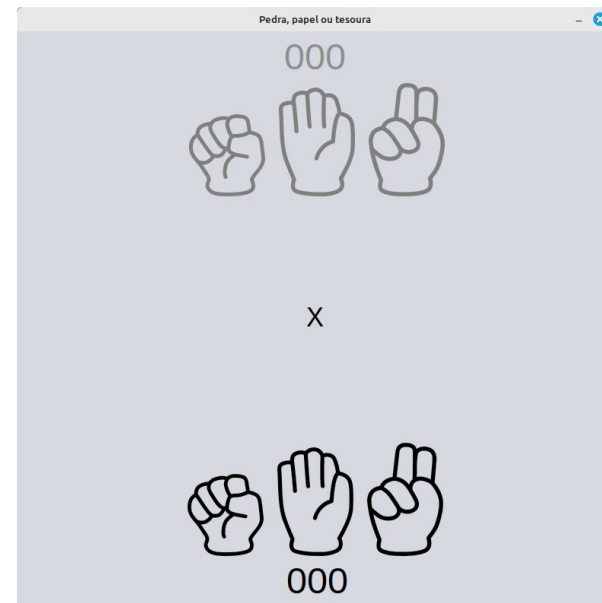
Prof. Dr. João Paulo Lemos Escola  
Copyright© 2024

# O que veremos?

- Criaremos um jogo para praticar os conceitos aprendidos nas aulas anteriores.

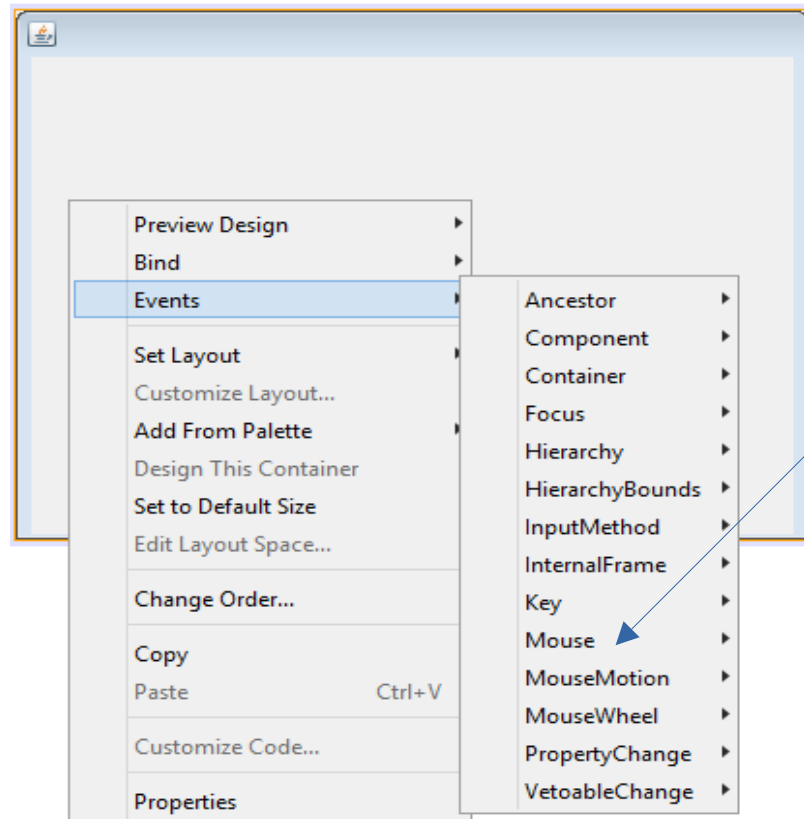
# A06ex01.jar

- Crie um jogo do tipo pedra, papel e tesoura, conforme a figura:
  - Os números representam a pontuação do PC (topo) e do usuário (base);
  - As imagens do topo são as possíveis jogadas do PC e são imagens desabilitadas;
  - Ao passar o mouse sobre cada imagem da base, sua cor muda para azul, e volta para preto quando o mouse não está mais sobre a imagem (efeito hover);
  - O usuário joga escolhendo uma das imagens da base da janela:
    - Assim, a jogada do PC é sorteada e a imagem correspondente é habilitada no topo (ficando preta);
    - Se o usuário vence, a imagem da base fica piscante entre preto e azul, somando um ponto;
    - Se o usuário perde, a imagem não pisca e o PC soma um ponto.
  - O botão ‘Novo Jogo’ surge no centro da janela, permitindo iniciar a próxima partida.



# Eventos

- Utilizaremos os eventos:
  - MouseClicked,  
MouseEntered e  
MouseExited
- Disponíveis no menu Events / Mouse, ao clicar com o botão direito sobre o componente.

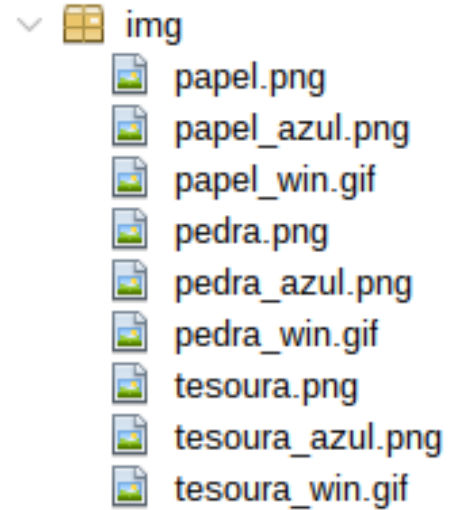


# Pacotes

- Permitem organizar os conteúdos do projeto;
- Podem conter classes ou outros tipos de arquivos;
- Vamos utilizar um pacote para guardar as **imagens** que utilizaremos no projeto.

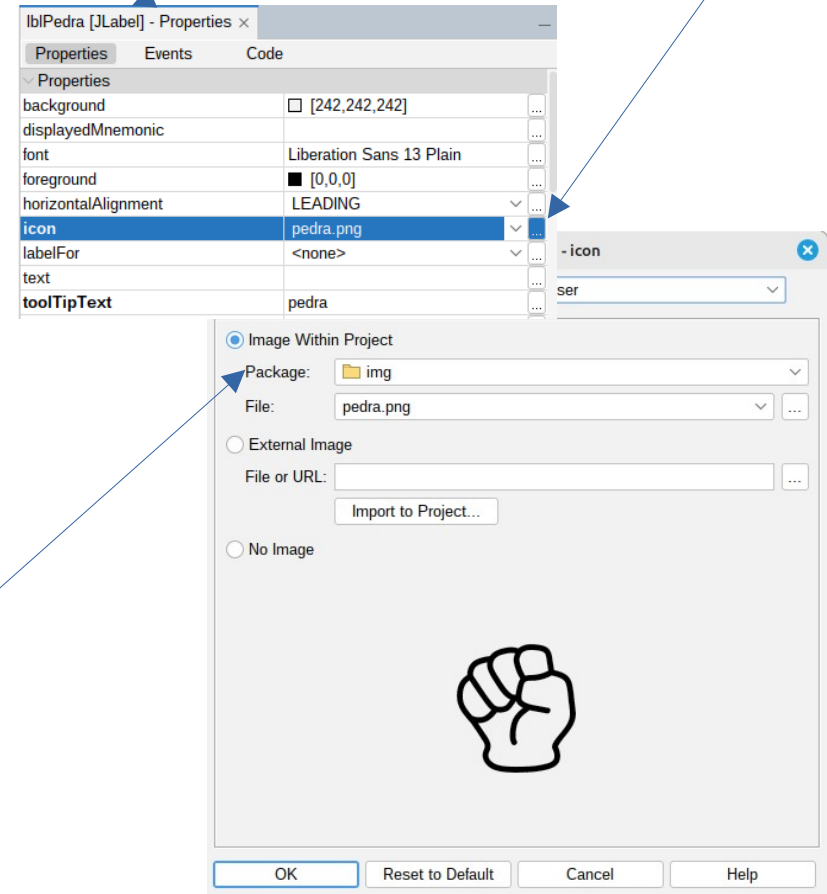
# Pacote de imagens

- Crie pacotes clicando com o botão direito no projeto e escolhendo New > Java Package:
  - Arraste as imagens para dentro do pacote.



# Propriedade Icon

- Permite definir um ícone (imagem) em um componente, como um botão ou rótulo:
  - Adicione um rótulo, remova seu texto e defina a propriedade icon:



# Definindo um ícone

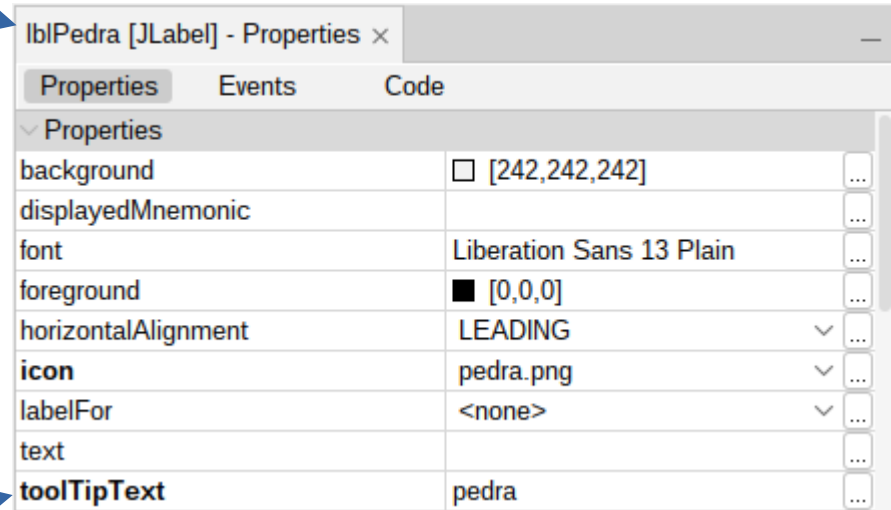
- Conforme vimos, é possível fazer isso pelas propriedades do componente;
- Também é possível pelo código-fonte:

```
lblPedra.setIcon(new ImageIcon(getClass().getResource("/img/pedra.png")));
```



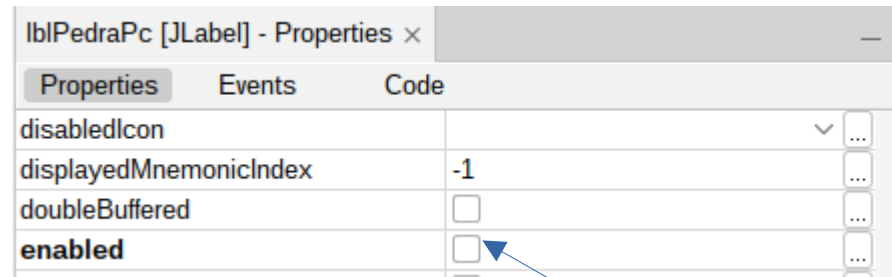
# Propriedade ToolTipText

- Mostra uma etiqueta ao passar o mouse sobre o elemento:



# Desabilitar componente

- O componente fica visível, porém desabilitado:
  - Desmarque para desabilitar o componente:
- Pelo código também é possível:  
`.setEnabled(true ou false)`



# Ocultar componente

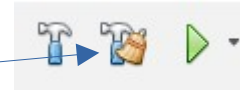
- Podemos ocultar um componente ou exibi-lo conforme nossa necessidade:  
    `.setVisible(true ou false)`

# Quando terminar...

- Exporte seu projeto no formato .jar;
- Publique seu projeto no GitHub.

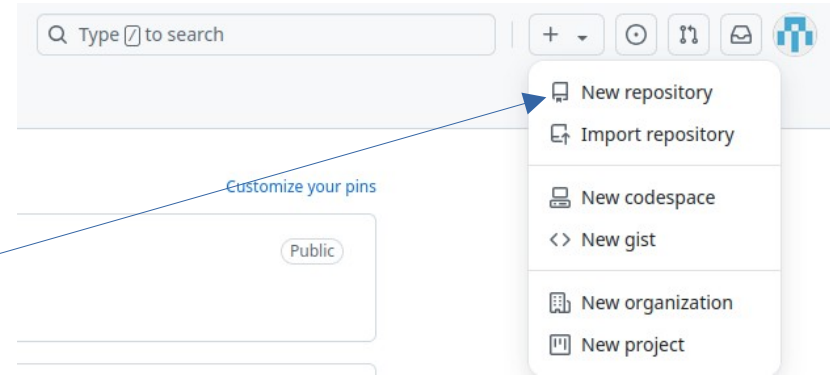
# Exportar Jar

- Exporte o arquivo .jar e envie para um colega executar o programa em seu computador:
  - Para isso, clique no botão da vassoura;
  - O arquivo jar ficará disponível na pasta 'dist' do seu projeto.



# Como publicar no GitHub?

- Acesse o GitHub com sua conta;
- Crie um novo repositório;
- Defina o nome do repositório.



## Create a new repository

A repository contains all project files, including the revision history. Already have a project repository elsewhere? [Import a repository](#).

Required fields are marked with an asterisk (\*).

Owner \*



dev-teste-a

Repository name \*

java\_pedra\_papel\_tesoura

✓ java\_pedra\_papel\_tesoura is available.

Create repository

- Escolha ‘uploading...’;

### Quick setup — if you’ve done this kind of thing before

HTTPS

SSH

[https://github.com/dev-teste-a/java\\_pedra\\_papel\\_tesoura.git](https://github.com/dev-teste-a/java_pedra_papel_tesoura.git)

Get started by [creating a new file](#) or [uploading an existing file](#). We recommend every repository

- Arraste os arquivos para a janela e clique no botão para finalizar.

java\_pedra\_papel\_tesoura /



Drag files here to add them to your repository

[Or choose your files](#)



#### Commit changes

Add files via upload

Add an optional extended description...

Commit changes

Cancel

# Para praticar...

- Utilizando os recursos desta aula, crie um jogo de par ou ímpar utilizando as imagens desta aula:
  - Pedra vale zero;
  - Papel vale cinco;
  - Tesoura vale dois.
- Publique todos os exercícios no seu github;