



# Programação Orientada a Objeto

Projeto:  
Resident Evil 4 – Questions & Answers

## RESIDENT EVIL 4



|                                    |
|------------------------------------|
| ALUNO: Guilherme Brusarosco Franco |
| RA: 001202006795                   |
| CURSO: Engenharia de Computação    |

## Sumário

|                              |   |
|------------------------------|---|
| 1. Resumo.....               | 3 |
| 2. Diagrama de Classes ..... | 3 |

## 1. Resumo

O projeto consiste no desenvolvimento em JAVA, de um jogo de perguntas e respostas baseado no jogo Resident Evil 4. Onde contém uma lista de 5 perguntas sobre, personagem, história, inimigos e etc. E dependendo da resposta escolhida, irá gerar ao final do jogo, a lista com a respostas corretas de cada pergunta e com a respectiva pontuação .

## 2. Diagrama de Classes

