Jogo de Bozó

**Parte 1**

Faça um jogo de Bozó simplificado (você tem 1 hora e 10 minutos). As regras são:

1-O jogo é de 2 jogadores.

2-Cada jogador lança cinco dados de 6 faces.

3-Ganha o jogador que tiver maior pontuação.

4-O ranking dos pontos é (do melhor para pior):

Quina

Sequência

Quadra

Trinca + par

Trinca

par

Nada.

Se os dois jogadores possuírem a mesma sequência, ganha aquele da sequência maior. Por exemplo: se os dois resultarem em quina, ganha aquele com a maior. Se der trinca + par, ganha o de maior trinca. Se a trinca for a mesma, ganha o de maior par. Se não der nada, ganha o que tiver o número maior.

Obs: a geração de valor aleatório deve ser feito em um método a parte. O método (ou métodos) contendo as regras do jogo deve ter como parâmetro o vetor contendo os resultados da jogada (5 números aleatórios de 1 a 6).

**Parte 2**

Troque o seu projeto com o do colega ao lado.

Com o projeto do colega, faça o grafo do método (ou métodos) responsável pelas regras e crie casos de teste para cobrirem o critério todos-nós e casos de teste para cobrirem o critério todos-arcos e execute-os no JUnit. Marque quais casos de teste encontraram erros e quantos foram.

Envie, no moodle, o projeto testado, o grafo, os casos de teste em JUnit, e quantos erros foram encontrados.