

A implementação do sistema foi dividida em 7 métodos:

- **computaPlacar** – Recebe a string com o resultado dos frames, percorre-a e retorna o placar final.
- **moveValue** – Determina a pontuação de um caractere: “X” vale 10, “-” vale 0, números valem seu valor, e qualquer outro lança `IllegalArgumentException`. O spare é tratado separadamente.
- **isStrike** – Retorna se o caractere é um strike.
- **isSpare** – Retorna se o caractere é um spare.
- **nextThrow** – Calcula a pontuação da jogada seguinte.
- **nextTwoThrows** – Calcula a pontuação das próximas duas jogadas.
- **scoreFrame** – Contém a lógica principal do jogo, retornando a pontuação do frame e quantos caracteres ele ocupa. Com o tempo, o segundo valor perdeu relevância.

#### Primeira versão:

Foi implementado o `moveValue`, testando o retorno básico e a exceção para caracteres inválidos.

#### Segunda versão:

Foram adicionados os métodos `isStrike` e `isSpare`, testando apenas se retornam `true` ou `false` corretamente.

#### Terceira versão:

Foram criados `nextThrow` e `twoNextThrows`, que calculam os pontos de jogadas futuras e servem de base para os bônus. `nextThrow` retorna os pontos de uma jogada, e `twoNextThrows` soma as próximas duas jogadas, considerando strikes. Ainda não processam um frame completo.

#### Quarta versão:

O método `scoreFrame` consolida a lógica de um frame inteiro. Para strike, soma 10 mais `twoNextThrows`; para spare, soma 10 mais `nextThrow`; para frame normal, soma as duas jogadas. Retorna também quantos caracteres o frame ocupa (1 para strike, 2 para os demais), permitindo percorrer corretamente o placar.

#### Quinta versão:

Foi criado `computaPlacar`, que integra todos os métodos anteriores. Ele percorre os 10 frames, usando `scoreFrame` para obter pontuação e tamanho do frame. `nextThrow` foi ajustado para tratar corretamente strikes seguidos e bônus de spare, acumulando a pontuação total.

#### Sexta versão:

Adicionado o segundo exemplo do PDF e ajustado `scoreFrame`. Como todas as jogadas eram tratadas como dois movimentos, o segundo valor passou a não ter uso.