

# ProjetoNakano

DOMINÓ, INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

## DEFINIÇÃO DOS OBJETOS, ATRIBUTOS E MÉTODOS

JULY 2, 2014 | NAKAN0-PROJECT | LEAVE A COMMENT

Como já definimos Java como linguagem de programação a usar neste projeto. Java é uma linguagem orientada a objetos, portanto, vamos, na medida do possível, identificar os objetos necessários, seus atributos e métodos.

Isto foi feito em aula:

Podemos iniciar com um único objeto que “faz tudo”, daremos a ele o nome Jogo. Agora vamos definir o que há dentro desse objeto – os objetos que ele deve conter (direta e indiretamente) e os métodos que ele deve executar.

Talvez neste caso facilite se pensarmos em como o jogo ocorre: As peças são embaralhadas e distribuídas, o jogador que tiver a sena começa colocando a peça na mesa, o próximo joga e assim por diante até que algum jogador fique sem peças ou ocorra uma rodada em que ninguém consegue colocar uma peça. Então contam-se os pontos, determina-se o vencedor e distribuem-se os pontos.

Aqui pode-se identificar alguns objetos, métodos e relações entre objetos, mas não somos capazes de identificá-los todos pois a explicação acima deixa muitos detalhes implícitos (por exemplo que os jogadores seguram as peças de alguma maneira, que quando o jogador joga ele coloca uma peça em alguma das extremidades da linha de peças que se forma no transcorrer do jogo, que não pode ser qualquer peça,...).

Os objetos identificados são:

1. Jogadores
2. Peças
3. Mesa (contém as peças já jogadas).

... e, baseado nesse caso, o método main tem “mais ou menos” esta estrutura:

Os métodos identificados são:

1. registraJogadores();
2. criaPecas();
3. criaMesa();
4. embaralhaPecas();
5. distribuiPecas();
6. verMao();
7. chamaPrimeira();
8. jogaPrimeira();
9. vencedor()
10. trancou()
11. jogar()
12. proximo();
13. mostraResultado();

Ainda não sabemos EXATAMENTE o que cada método faz, nem a que objeto cada método pertence. Em um projeto comercial, esta etapa se estende até que os objetos, métodos e relações estejam EXATAMENTE definidos, para que possam ser distribuídos aos programadores que implementarão cada objeto. Por outro lado, como o projeto é pequeno, já é possível começar a codificação e ir adaptando os objetos.

- 
- 
- 
- 
- 

Avalie