

ProjetoNakano

DOMINÓ, INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

PROJETO DOMINÓ – BRIEFING

JULY 1, 2014 | NAKAN0-PROJECT | [LEAVE A COMMENT](#)

A tarefa é implementar um jogo de Dominó em Java com orientação a objetos.

Os passos do projeto são:

1. Estudo do jogo;
2. Definição dos objetos, seus atributos e métodos;
3. Codificação;
4. Teste da aplicação completa;

-
-
-
-
-

Avalie