

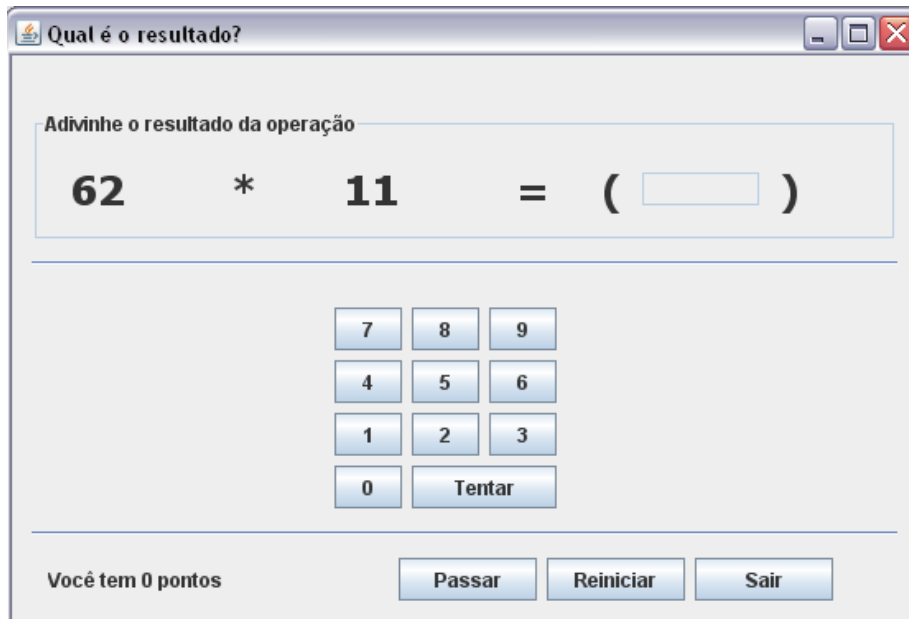
PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES II

3ª Prova – Qual o resultado? Jogo dos fatos

Você deverá implementar em Java o jogo matemático que auxilia o aprendizado dos fatos. “Qual é o resultado?”. Nesse jogo é apresentada uma expressão com dois operandos e caberá ao jogador adivinhar o resultado da expressão dada.

O jogador terá a opção de fazer um palpite clicando nos botões numéricos até formar o número desejado e clicar no botão “Tentar”. A cada acerto, deverá ser contabilizado 1 ponto. O total de pontos acumulados deverá ser apresentado em tela. Cada erro será notificado através de mensagem, porém, o jogador não será penalizado, isto é, a contagem de pontos mantém-se a mesma e nova expressão é apresentada. O jogador terá também a opção de desistir do palpite, clicando no botão “Passar”. Isso fará com que nova expressão seja apresentada, sem influenciar na contagem de pontos do jogador.

Haverá também um botão “Sair” que finaliza a aplicação.



Observações importantes:

- Não será necessário implementar o padrão Observer. Assim, view e controler podem ficar numa mesma classe.
- Crie uma classe separada para realizar os cálculos. Essa será a classe que realiza o jogo propriamente dito. Corresponde, portanto, à camada de domínio do padrão arquitetural em camadas.
- Seu projeto deverá conter, no mínimo, dois pacotes: apresentacao e domínio.
- O nome do seu projeto Java deverá ser o nome dos alunos da dupla (ou trio), sem utilizar caracteres especiais e um sublinhado separando os nomes. Exemplo:
 - **jogo_JoseSilva_PauloMarcio**
- O nome do(s) pacote(s) também deve(m) seguir esse padrão, lembrando que o nome do pacote começa sempre com letras minúsculas e não deve ter caracteres especiais. Exemplo:
 - **jogo_JoseSilva_PauloMarcio**