

~\Downloads\codfonte.java

```

/*****
* Nome do Programa: Jogo Detetive
* Autores:
* Amanda Santos
* Caroline Ghidotti
* Giancarlo Marques
* Leonardo Cesario
* Rafael Carrenho
* Raissa Casilla
*
* Versão: 0.1
* Última modificação: 06/04/2023
*****/

package detetive;
import java.util.Random;
import java.util.Scanner;
public class DetSimples {
    public static void main(String[] args) {
        // Variáveis de cores do console
        final String ANSI_RESET = "\u001B[0m";
        final String ANSI_RED = "\u001B[31m";
        final String ANSI_GREEN = "\u001B[32m";

        Scanner teclado = new Scanner(System.in);

        // Nome do jogador
        String jogador;

        // Arrays com os dados do jogo
        String[] suspeitos = { "Sargento", "Florista", "Chefe de Cozinha", "Mordomo", "Médico",
            "Advogado" };
        String[] armas = { "Faca", "Espingarda", "Veneno", "Pá", "Machado", "Pé de Cabra", "Socô" };
        String[] locais = { "Escritório", "Cozinha", "Hall", "Conservatório", "Salão", "Sala de
            "Sala de jogos", "Biblioteca" };
        String[] palpite = { "", "", "" };

        // Variáveis que guardam todos os palpites que o jogador tentou
        // palpites de suspeito
        String tentativasSus = "";
        // palpites de arma
        String tentativasArm = "";
        // palpites de local
        String tentativasLoc = "";

        // o Culpado é definido quando o programa inicia, selecionando um suspeito, arma
        // e local aleatório
        String[] culpado = { suspeitos[new Random().nextInt(suspeitos.length - 1)],
            armas[new Random().nextInt(armas.length - 1)], locais[new Random().nextInt(locais.length - 1)] };

        // TESTE para ver o culpado System.out.println("Culpado: "+culpado[0]+"
        // "+culpado[1]+" "+culpado[2]);

        System.out.println("Bem vindo ao jogo Detetive!\nDigite seu nome:");
        jogador = teclado.nextLine();
    }
}

```

```
System.out.println("Encontre o culpado pelo crime: \n\n");
// Este laço de repetição representa as rodadas, a cada rodada ele se repete e
// exibe novamente a tabela de dados do jogo
// Por enquanto ele não termina até que chegue em certo número de rodadas,
// enquanto o jogador não acertar
// O culpado, esse laço não acaba
while (true) {

    System.out.print("Lista de suspeitos  ");
    System.out.print("Lista de armas  ");
    System.out.print("Lista de locais\n");

    // Este laço serve para navegar por todos os elementos dos arrays de dados do
    // jogo, e exibe cada um
    for (int i = 0; i < suspeitos.length; i++) {

        // Este if verifica, ao exibir um nome específico do array, se ele já foi
        // tentado e se ele está
        // correto ou errado, se ele estiver errado, exibirá vermelho, se estiver certo,
        // ficará verde
        // se não foi jogado ainda, fica preto
        if (suspeitos[i].equals(culpado[0]) && tentativasSus.contains(suspeitos[i])) {
            System.out.printf(ANSI_GREEN + "%-20s " + ANSI_RESET, suspeitos[i]);
        } else if (tentativasSus.contains(suspeitos[i])) {
            System.out.printf(ANSI_RED + "%-20s " + ANSI_RESET, suspeitos[i]);
        } else {
            System.out.printf("%-20s ", suspeitos[i]);
        }
        // If que faz a mesma coisa do anterior, mas com as armas
        if (armas[i].equals(culpado[1]) && tentativasArm.contains(armas[i])) {
            System.out.printf(ANSI_GREEN + "%-16s " + ANSI_RESET, armas[i]);
        } else if (tentativasArm.contains(armas[i])) {
            System.out.printf(ANSI_RED + "%-16s " + ANSI_RESET, armas[i]);
        } else {
            System.out.printf("%-16s ", armas[i]);
        }
        // If que faz a mesma coisa do anterior, mas com os locais
        if (locais[i].equals(culpado[2]) && tentativasLoc.contains(locais[i])) {
            System.out.printf(ANSI_GREEN + "%-18s " + ANSI_RESET, locais[i]);
        } else if (tentativasLoc.contains(locais[i])) {
            System.out.printf(ANSI_RED + "%-18s " + ANSI_RESET, locais[i]);
        } else {
            System.out.printf("%-18s ", locais[i]);
        }

        System.out.println("");
    }

    // Após exibir os dados, o programa pergunta o palpite do jogador
    System.out.println("Dê seu palpite: \nQuem é o assassino?\n");
    palpite[0] = teclado.nextLine();

    // Salva o palpite de suspeito da rodada na variável que guarda todos os
    // palpites de suspeito
    tentativasSus += palpite[0];

    System.out.println("Qual foi a arma: \n");
    palpite[1] = teclado.nextLine();
}
```

```
// salva o palpite de arma
tentativasArm += palpite[1];

System.out.println("Qual foi o local? \n");
palpite[2] = teclado.nextLine();

// salva o palpite de local
tentativasLoc += palpite[2];

// Se o jogador acertar os três, o loop acaba e aparece uma mensagem de fim de
// jogo
if (palpite[0].equals(culpado[0]) && palpite[1].equals(culpado[1]) && palpite[2].equ
    System.out.println(jogador + ", Parabéns, você acertou o culpado.\nFim de jogo.'
    break;

    // Se não, o loop continua até ele acertar
} else {
    System.out.println("Você errou!\nTente novamente. ");
}
}
teclado.close();
}
}
```