

E2

(Pode ser feito em dupla)

Postar o código java ou o projeto BlueJ

1. **(6,0 pts)** Implemente um jogo com 2 dados. O objetivo do jogo é acertar a soma dos valores gerados pelos dados juntos. Quando o usuário acerta, ele ganha 200 pontos. Quando a soma dos dados resulta em 2, a pontuação do usuário é zerada. E quando a soma resulta em 6, a pontuação é reduzida pela metade. O jogo possui 7 rodadas. A cada rodada, o programa deve exibir os valores dos dados, a pontuação atual do jogador e número de rodadas que faltam. Para implementar o jogo será necessário criar uma classe modelo que simule um Dado. Todo dado armazena o valor (entre 1 e 6) resultante de uma jogada. Para simular o “jogar” de um dado use a classe Random. Inclua na classe os métodos básicos adequados ao contexto de um dado. A entrada e saída do jogo deve ser feita na classe Aplicação. Ao final do jogo, grave em um arquivo a pontuação do melhor jogador até o momento.
2. **(4,0 pts)** Faça um método de classe que recebe uma String e a distorce conforme os exemplos abaixo. Faça uma versão iterativa e uma versão recursiva do método.

entrada: thor saída: rtoh
entrada: hulk saída: khlu
entrada: arqueiro saída: oarriqueu