

Relatório da disciplina de programação para dispositivos móveis

Jogo da forca

Augusto Barreto Areias – 50807

Março de 2023

Tela principal



Hangman

PLAY

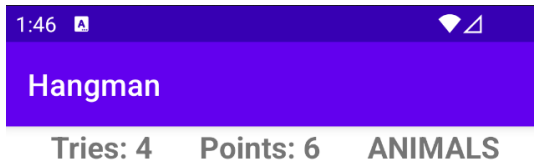
LEADERBOARD

Nessa tela o usuário consegue escolher se quer jogar ao acessar o placar armazenado, caso não haja placar o botão aparece desabilitado.

Tela do jogo



Ao clicar em jogar o aplicativo pede para o usuário digitar seu nome.



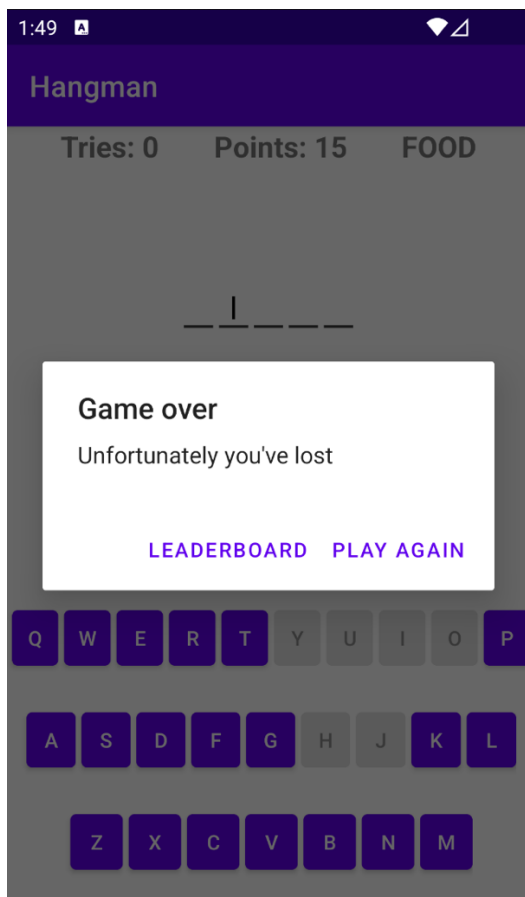
G I R A F F

Q W E R T Y U I O P

A S D F G H J K L

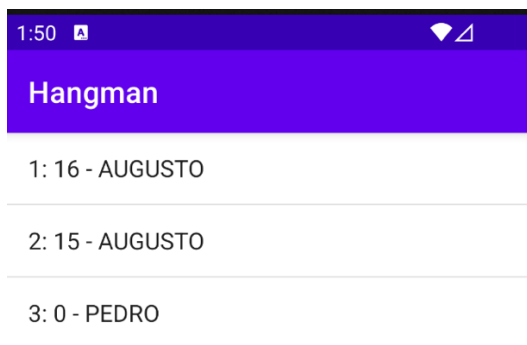
Z X C V B N M

A cada jogada errada o número de tentativas do jogador diminui, a cada acerto o número de pontos aumenta. A pontuação vai acumulando quanto mais palavras o jogador acerta.



Caso o jogador perca um alerta aparece que o permite ir para o placar armazenado no dispositivo.

Tela placar



A tela de placar exibe os melhores jogadores daquele dispositivo.