

PROJETO – DUELO DE EQUAÇÃO

1. IDEIA CENTRAL

Desenvolver um projeto prático em Java/Swing (NetBeans) para demonstrar e ensinar de forma dinâmica como estabelecer e manipular a conexão com um banco de dados relacional (como o MySQL) por meio da criação de um jogo interativo.

2. ESTRUTURA DO JOGO

O desafio principal consiste em 20 perguntas rápidas e aleatórias sobre as quatro operações matemáticas básicas (Adição, Subtração, Multiplicação e Divisão).

3. REGRAS DE PONTUAÇÃO

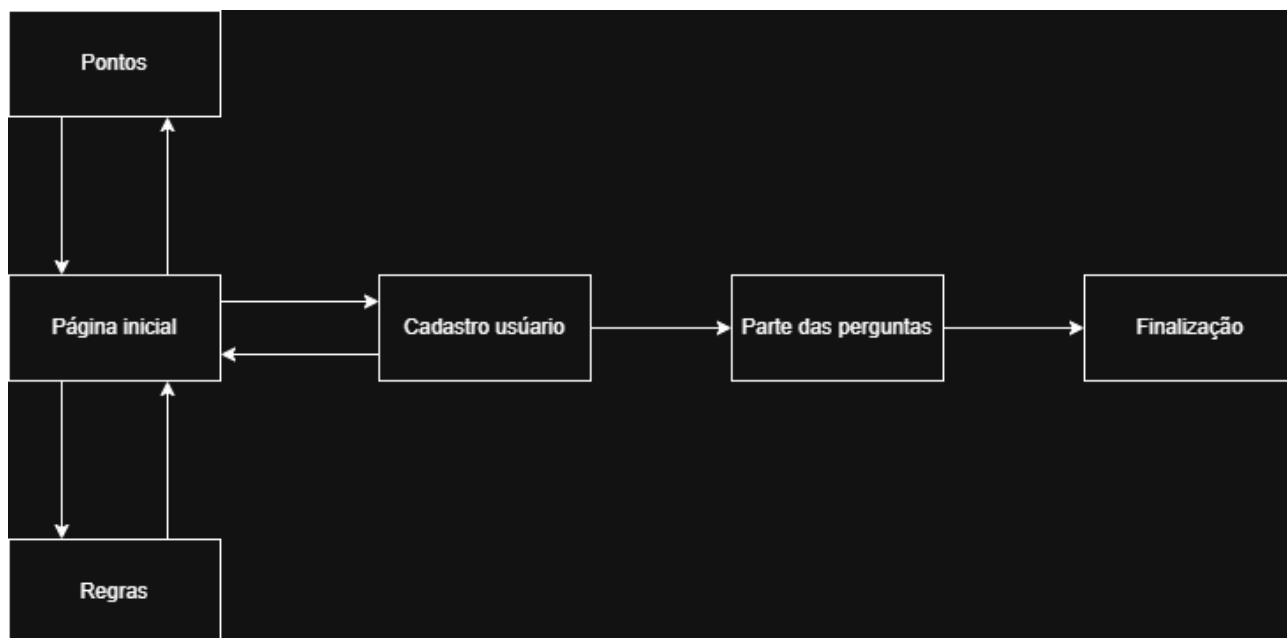
Acerto: O jogador recebe +1 ponto.

Erro: O jogador perde -1 ponto.




4. APLICAÇÃO DO BANCO DE DADOS

Ao final do ciclo de 20 perguntas, a funcionalidade principal do projeto será executada: o nome do usuário e sua pontuação final serão inseridos na tabela do banco de dados, servindo como registro de ranking e prova da conexão bem-sucedida.

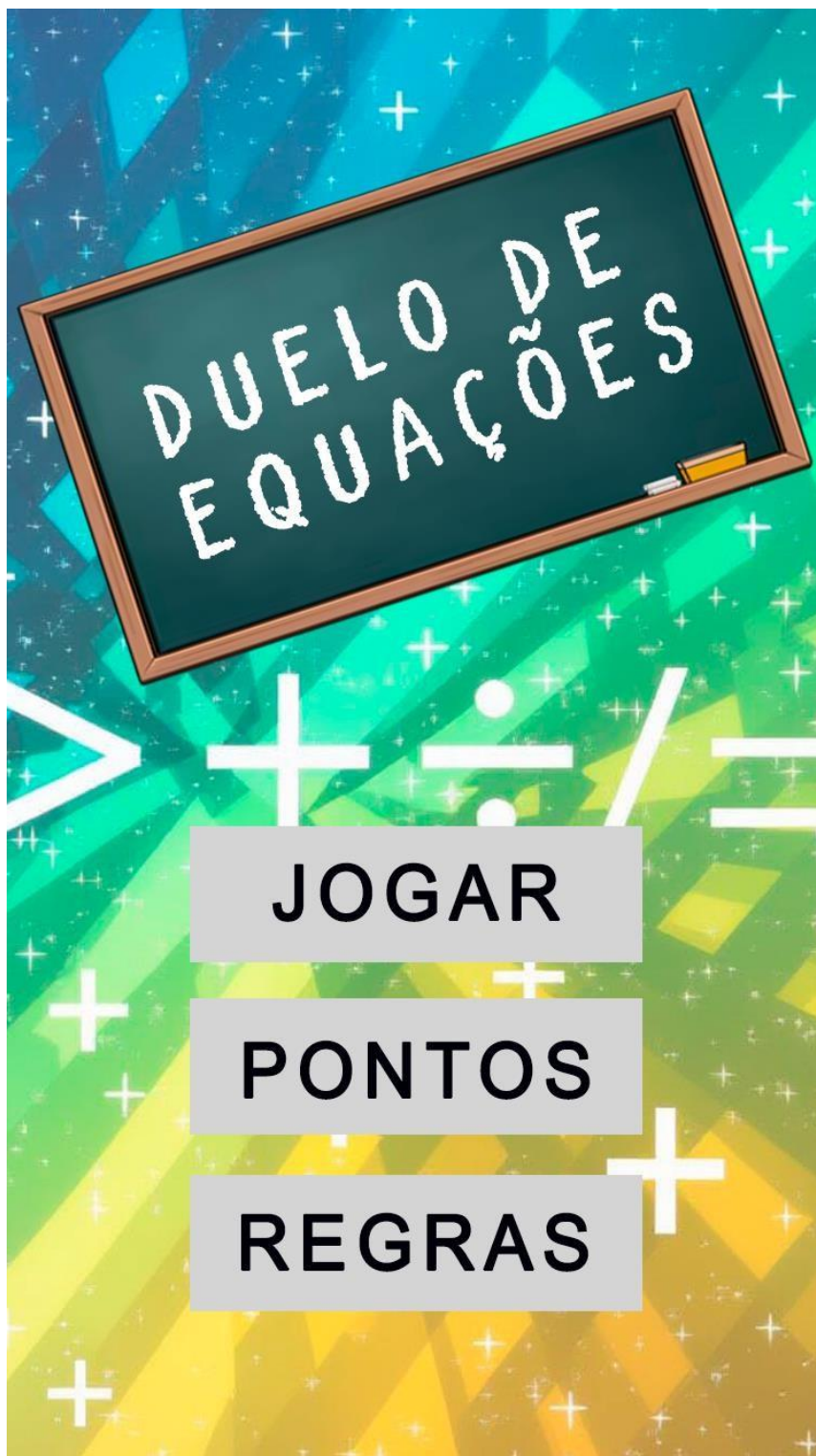
LÓGICA DE AÇÃO



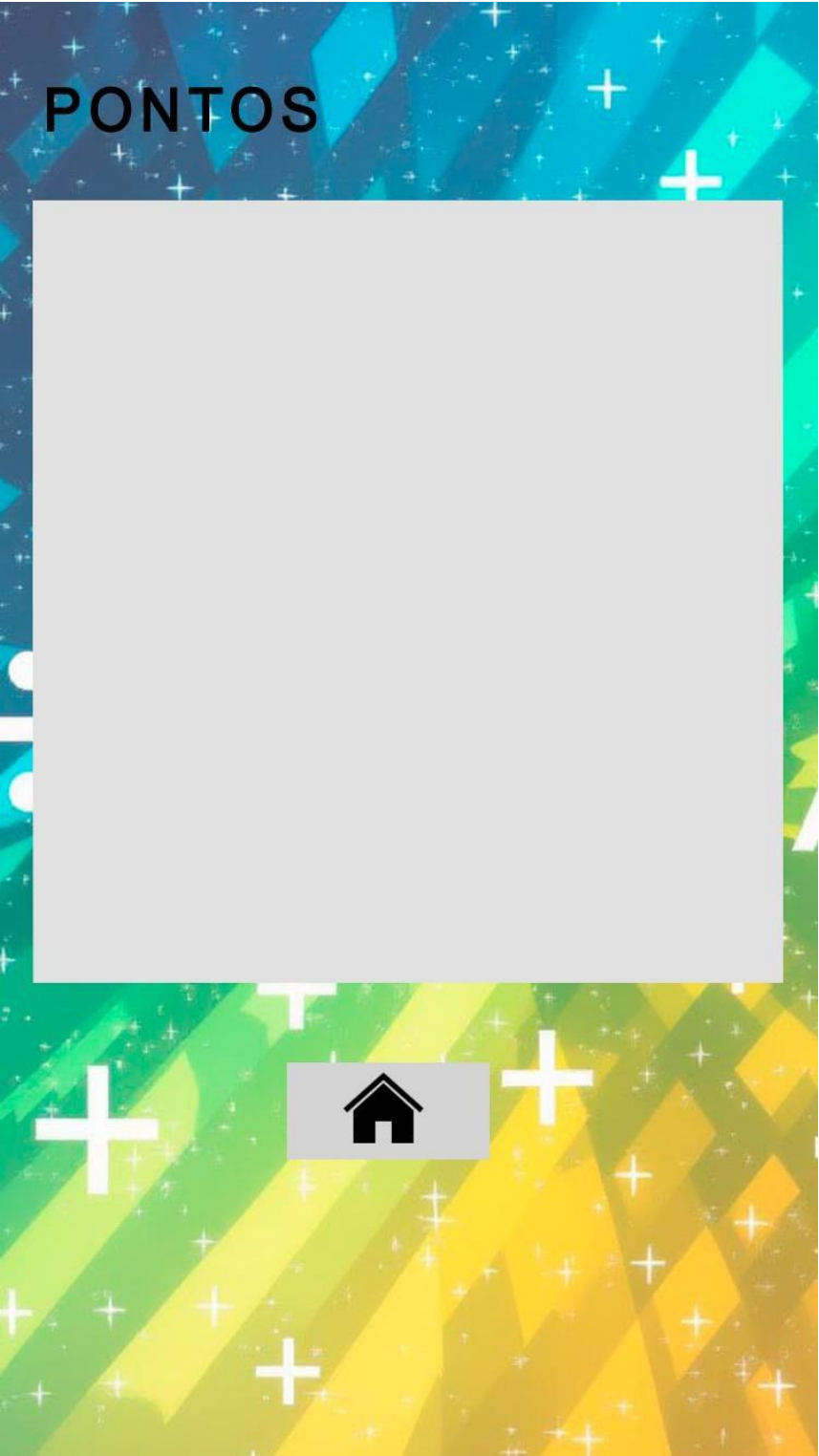
BANCO DE DADOS

tbjogador	
 id INT	
 nomejogador VARCHAR(120)	
 total INT	
Indexes	

ARTBOARDS



Pontos



Regras

REGRAS

ESSE JOGO TERÁ 20 PERGUNTAS SOBRE AS 4 OPERAÇÕES BÁSICAS.

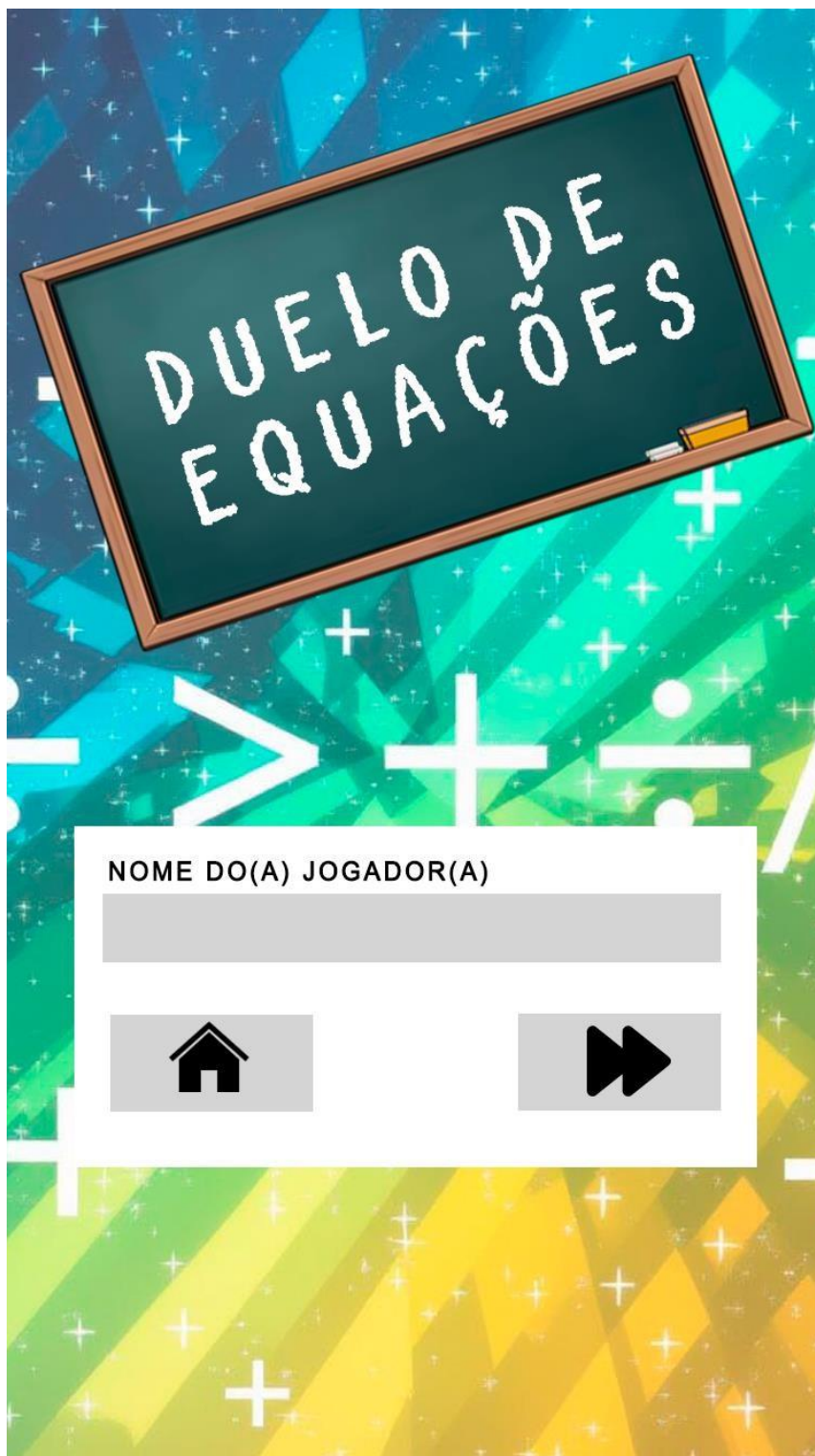
QUANDO ACERTAR, GANHA +1 PONTO.

QUANDO ERRAR, PERDE -1 PONTO.

NO FINAL, VAI MOSTRAR O TOTAL DE PONTOS.



Cadastro de usuário



Parte das perguntas

