

# **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**

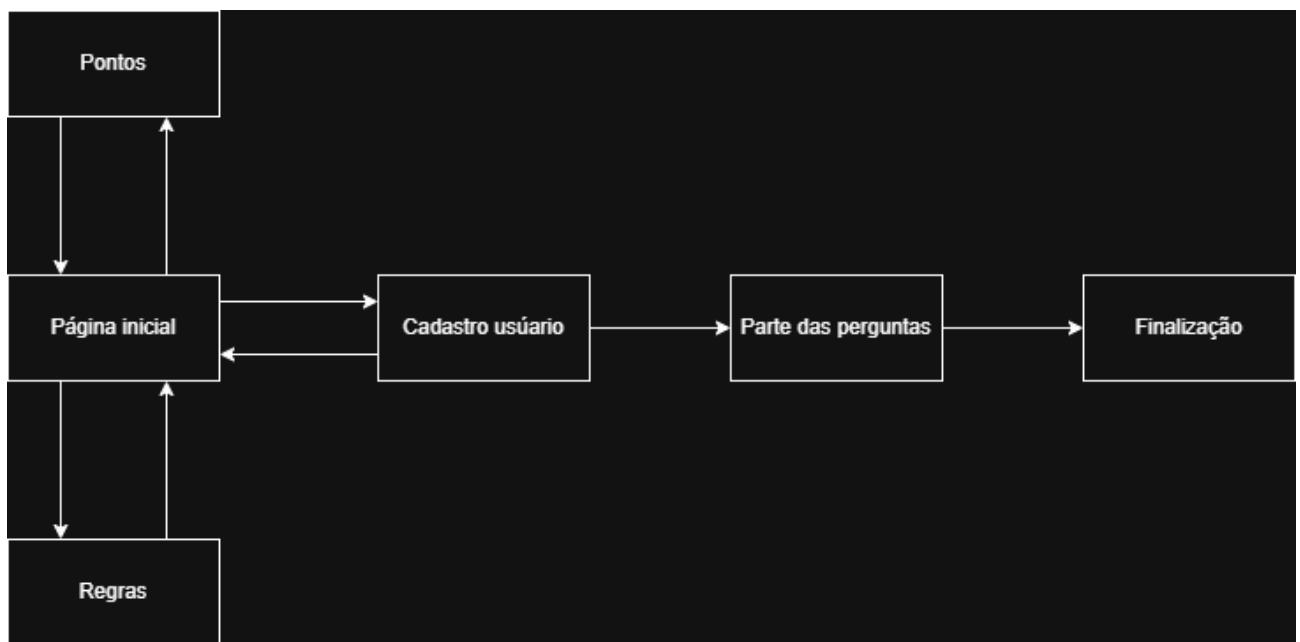
Acerto: O jogador recebe +1 ponto.

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**

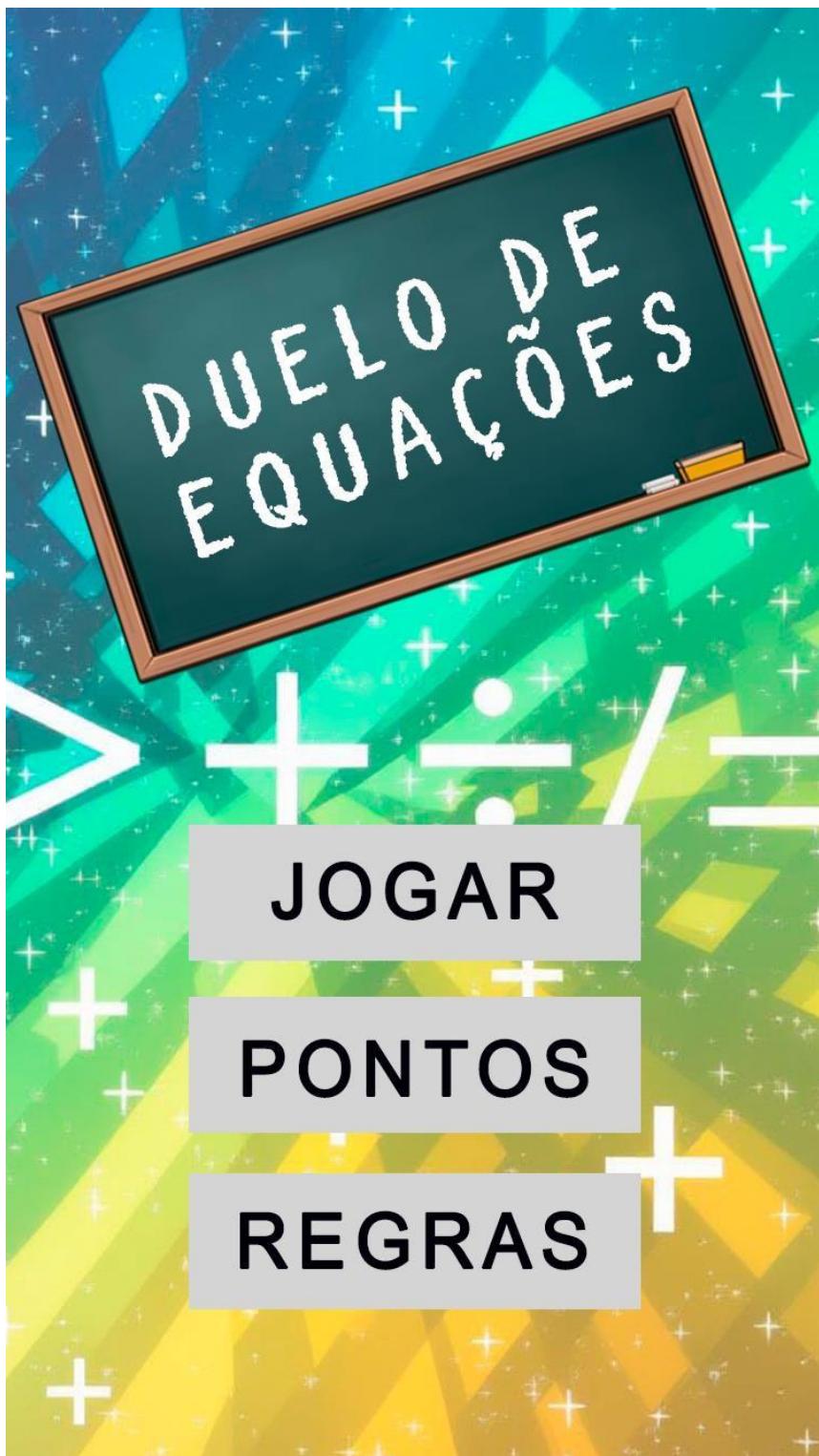


# **BANCO DE DADOS**

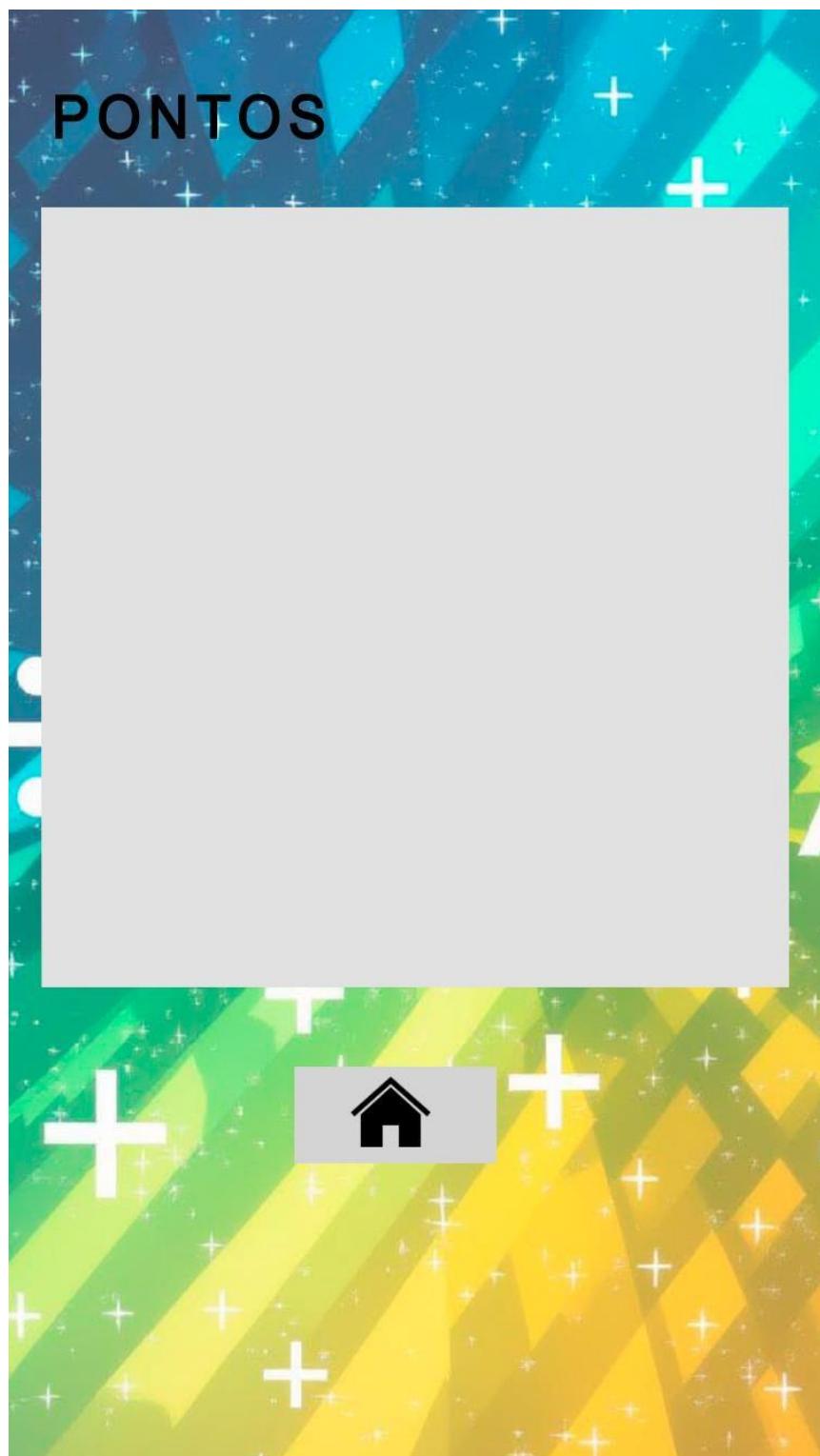
tbjogador	
!	<b>id INT</b>
◆	<b>nomejogador VARCHAR(120)</b>
◆	<b>total INT</b>
Indexes	

# **ARTBOARDS**

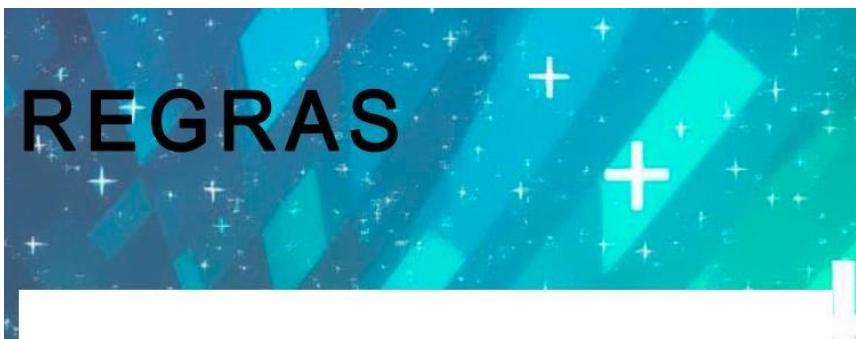
Página inicial



## Pontos



## Regras

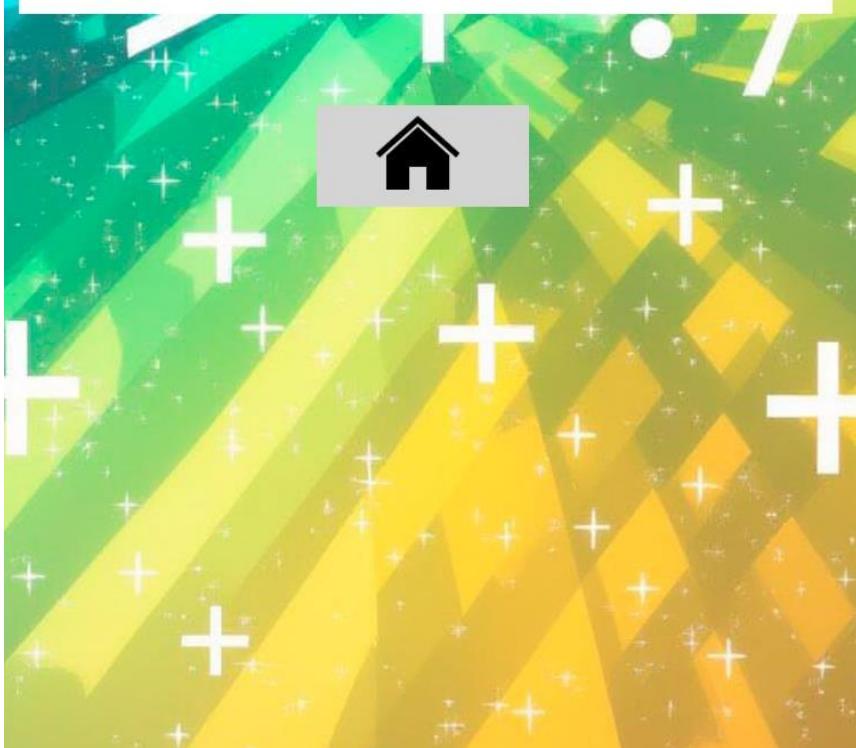


ESSE JOGO TERÁ 20 PERGUNTAS SOBRE AS  
4 OPERAÇÕES BÁSICAS.

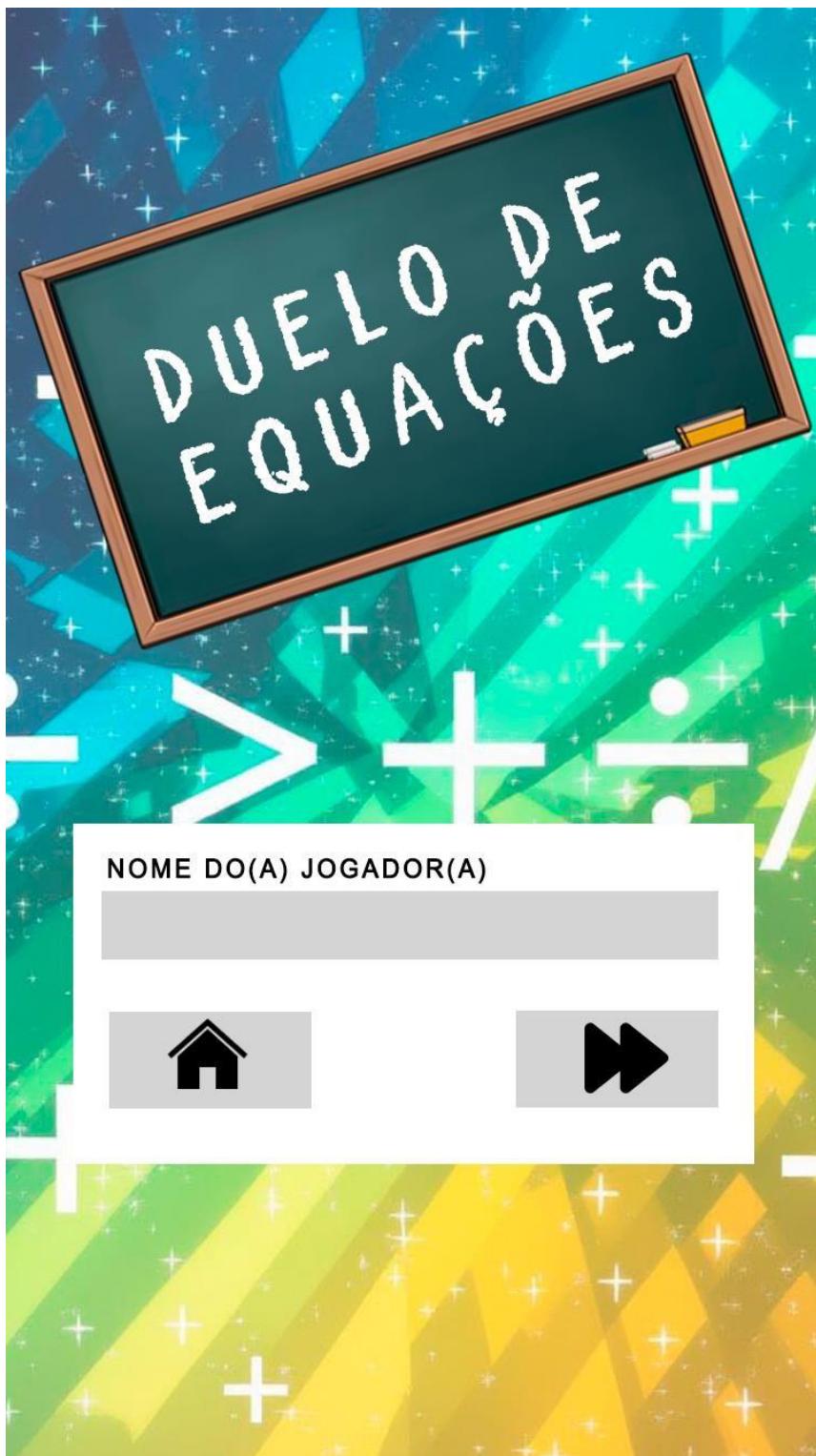
QUANDO ACERTAR, GANHA +1 PONTO.

QUANDO ERRAR, PERDE -1 PONTO.

NO FINAL, VAI MOSTRAR O TOTAL DE PONTOS.



## Cadastro de usuário



## Parte das perguntas

