

Proposta inicial projeto final - POO

Disciplina: SSC0103 - Programação Orientada a Objetos

Professor: Dr. Márcio Delamaro

Alunos PAE : Lucas Lagôa e Misael Jr

Grupo 5:

Bernardo Maia Coelho - 12542481

Miguel Reis de Araújo - 12752457

Raphael Zoega Cali Gomes - 11800729

Samuel Victorio Bernacci - 12703455

1. Aplicação

Área: Cinema.

Projeto: Implementação de um jogo de trivia sobre filmes.

2. Descrição e proposta

O Programa será um jogo de trivia sobre filmes que testará o conhecimento do jogador no assunto, o jogo contará com diversas dificuldades e diferentes modos de jogar baseado na dificuldade escolhida e em quanto tempo o jogador conseguirá ficar sem perder.

Ele deve ter uma interface gráfica que permita que o usuário interaja com o jogo. Permitindo ao usuário escolher a dificuldade em que começará o jogo, altere algumas configurações, submeta suas respostas e receba o feedback do jogo.

Escolhemos esta proposta tendo em vista o grande crescimento da indústria do entretenimento e dos jogos, misturando temas que possuem muito público, e públicos cada vez mais conectados, devido ao grande número de adaptações de jogos para o cinema.

3. Objetivo principal

Esse projeto tem como objetivo desenvolver a experiência e habilidade de seus integrantes acerca dos temas estudados na disciplina SSC0103, além de praticar o desenvolvimento de software segundo práticas comuns no mercado de trabalho atual.

Ademais, pode-se destacar a importância do aprendizado de novas tecnologias que são, muitas vezes, pouco abordadas nas etapas iniciais do curso de ciência da computação. Conhecimentos acerca de tópicos como redes, segurança, interface gráfica podem se mostrar extremamente úteis no atual mercado de trabalho e é importante salientar a relevância de conhecê-los, mesmo que de forma relativamente superficial.

Junto a isso, é inegável a importância do trabalho em grupo nas áreas de atuação de um profissional da computação, seja no mercado de trabalho, seja em áreas acadêmicas. Por isso, nosso projeto permite, também, que exercitemos não apenas as qualidades necessárias para o trabalho em equipe, mas que aprendamos a utilizar as ferramentas necessárias para tal, como um sistema de controle de versão, nesse caso específico, o git.

4. Objetivo específico

Aprender a usar interfaces gráficas em java e explorar a possibilidade de implementação de algoritmos mais complexos de análise textual.

5. Funcionalidades a serem desenvolvidas

Uma interface que permite ao usuário testar seus conhecimentos sobre a indústria cinematográfica por meio de um simples jogo com diferentes níveis de desafio.

A ordem das perguntas deve ser aleatória. De modo que a experiência de cada usuário com o jogo seja diferente. Ademais, múltiplas dificuldades devem ser implementadas. O jogo deve ser capaz de aumentar a dificuldade das perguntas conforme o jogador avança de fase de acordo com a dificuldade base escolhida no início da sessão.

Os seguintes tipos de níveis ou perguntas devem ser implementados:

- **Nível Fácil:**
 - Será apresentado o poster do filme com o nome removido;
 - Pergunta de múltipla escolha (4 ou 5 opções);
 - Uma das opções deve pertencer ao mesmo gênero cinematográfico e ter a forma do nome semelhante (ex.: Star Wars e Star Trek);
 - Uma das opções deve pertencer a um gênero cinematográfico diferente.
- **Nível Médio:**
 - Será apresentado o poster do filme com o nome removido;
 - O usuário deve digitar o nome do filme em uma caixa de texto;
 - O nome digitado será comparado com o original seguindo um algoritmo de avaliação de String;

- O nome será considerado certo se estiver contemplado por um erro menor ou igual a 8%.
 - Caso o nome esteja incorreto mas corresponda a um filme de mesmo gênero cinematográfico, uma pequena pontuação extra será computada
- **Nível Difícil:**
 - Será apresentado o poster do filme com o nome removido;
 - Sobre o poster será aplicado um efeito de "pixelização";
 - O usuário deve digitar o nome do filme em uma caixa de texto;
 - O nome digitado será comparado com o original seguindo um algoritmo de avaliação de String;
 - O nome será considerado certo se estiver contemplado por um erro menor ou igual a 5%.
 - Caso o nome esteja incorreto mas corresponda a um filme de mesmo gênero cinematográfico, uma pequena pontuação extra será computada
- **Nível Muito Difícil:**
 - Será apresentado o poster do filme com o nome removido;
 - Sobre o poster será aplicado um efeito extremo de "pixelização";
 - O usuário deve digitar o nome do filme em uma caixa de texto;
 - O nome digitado será comparado com o original seguindo um algoritmo de avaliação de String;
 - O nome será considerado certo se for exatamente igual ao nome do filme em análise.
- **Nível Expert:**
 - Será apresentada a sinopse do filme;
 - O usuário deve digitar o nome do filme em uma caixa de texto;
 - O nome digitado será comparado com o original seguindo um algoritmo de avaliação de String;
 - O nome será considerado certo se for exatamente igual ao nome do filme em análise.

Para perguntas de resposta aberta um algoritmo capaz de comparar a resposta do usuário às possíveis respostas corretas deve ser implementado, de modo a compreender respostas semelhantes como corretas.

Adicionalmente, será implementado um algoritmo de pontuação e "Highscore", armazenando as 10 tentativas de maior pontuação do usuário.