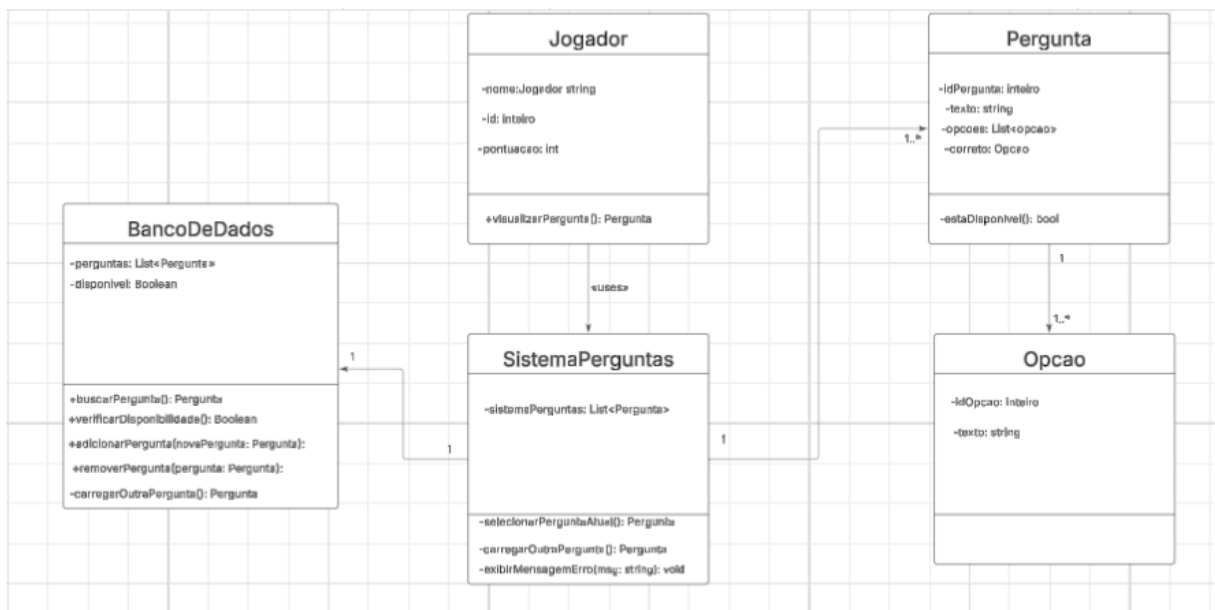


Diagrama de Classes

Caso de Uso:

Visualizar Pergunta	Mostra a pergunta correspondente à casa atual.
----------------------------	--



Template de Classe

Nome da Classe: Jogador

Responsabilidade: Representar o jogador no sistema do jogo

Atributos:

-nomeJogador: string - identificador temporário dentro da sessão

-id: inteiro - identificador único do usuário

-pontuacao: int - quantidade de pontos acumulados pelo jogador em uma sessão

Operações: visualizarPergunta() - apresenta uma pergunta e as opções ao usuário

Relacionamentos: Solicita uma pergunta ao Sistema de Perguntas

Categoria: Interface com o usuário

Nome da Classe: Pergunta

Responsabilidade: Definir o desafio para o usuário

Atributos:

-idPergunta: int - identificador único da pergunta

-texto: string - conteúdo da pergunta

-opcoes: List<opcao> - lista com as opções de cada pergunta

-correto: Opcao - representa a resposta correta para a pergunta

Operações: estaDisponivel() - pergunta deve estar disponível no sistema

Relacionamentos: É solicitada pelo sistema de perguntas e contém opções

Categoria: Interface com o usuário

Nome da Classe: Opcao

Responsabilidade: Apresentar as opções de resposta ao usuário

Atributos:

-idOpcao: int - identificador único de cada opção

-texto: string - conteúdo da opção

Operações:

Relacionamentos: É complementar a uma pergunta específica

Categoria: Interface com o usuário

Nome da Classe: Sistema de Perguntas

Responsabilidade: Gerenciar o fornecimento de perguntas

Atributos:

-sistemaPerguntas: List<pergunta> - lista que contém todas as perguntas temporariamente

Operações:

-selecionarPerguntaAtual(): Pergunta - retorna uma pergunta ao usuário

-carregarOutraPergunta(): Pergunta - seleciona e retorna uma nova pergunta disponível no sistema para ser apresentada ao jogador.

-exibirMensagemErro(msg: string): void - retorna uma mensagem de erro, explicando o erro

Relacionamentos: O jogador solicita uma pergunta ao Sistema de Perguntas que consulta o banco de dados e devolve a pergunta ao jogador

Categoria: Lógica de Negócio

Nome da Classe: Banco de Dados

Responsabilidade: Armazenar dados e fornecer perguntas

Atributos:

-perguntas: List<Pergunta> - lista com todas as perguntas e suas opções

-disponivel: Boolean - estar disponível para uso

Operações:

+buscarPergunta(): Pergunta - realiza uma busca em suas tabelas

+verificarDisponibilidade(): Boolean - verifica se o banco está ativo

+adicionarPergunta(novaPergunta: Pergunta): Pergunta - adiciona perguntas ao banco de dados

+removerPergunta(pergunta: Pergunta): Pergunta - remove perguntas do banco de dados

Relacionamentos: Fornece perguntas ao sistema de perguntas quando solicitado, Atua como fonte para os dados.

Categoria: Persistência de dados/ Repositório/ DAO