SYSTEMRUCO ST

PEDRO BERNARDI ALVES
VINICIUS DA SILVA SOUZA









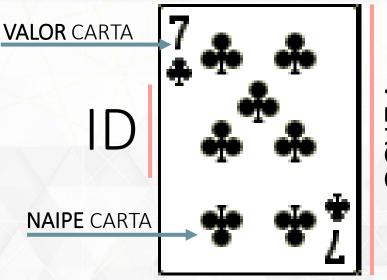






CARTA PRIMEIRA CLASSE

```
public class Carta {
    private boolean verso;
    private String valor;
    private String naipe;
    private static int cont = 0;
    private int id;
```



VERSO





CLASSE JOGADOR

```
public class Jogador {
    private String nome;
    private ArrayList<Carta> cartasJogador = new ArrayList<~>();
    private Random randomico = new Random();
    private Carta jogada;
    private Time time;
```



NOME MÉTODO CARTA

CLASSE CARTA

TIME CLASSE TIME







CLASSE JOGADOR

```
private void setNome() {
    File arg = new File(|pathname: "src\\systemTruco\\Nomes");
    try (Reader in = new FileReader(arg); BufferedReader br = new
            BufferedReader(in)) {
        String linha;
        int count = 0, rand = randomico.nextInt(|bound: 25);
        while ((linha = br.readLine()) != null) {
            if (count == rand)
                this.nome = linha;
            count++:
      catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
```

CLASSE

```
private timesNomes nome;
private int placarRodada;
static private int placarGeral;

public static enum timesNomes {
    VERMELHO(1), AZUL(2), VERDE(3), AMARELO(4), CIANO(5), ROXO(6), BRANCO(7);
    private final int codigo;

    timesNomes(int codigo) { this.codigo = codigo; }

    int codigo() { return codigo; }
}
```



PLACAR **TIME**







PLACAR TIME









VERIFICAR GANHADOR

```
ublic void verificarGanhador() {
   Jogador vencedor = null;
   int valorMaior = -1;
   for (Jogador a Jogador) : jogador)
       if (manilha.getValor() == aJogador.cartaJogada().getValor()) {
           if (aJogador.cartaJogada().getId() > valorMaior) {
               valorMaior = aJogador.cartaJogada().getId();
               vencedor = aJogador;
   if (vencedor == null) {
       for (int j = 0; j < jogador.size(); j++) {</pre>
           for (int i = 0; i < jogador.size(); i++) {</pre>
               if ((jogador.get(j).cartaJogada().getId() % 10 > jogador.get(i).cartaJogada().getId() % 10) &&
                   vencedor = jogador.get(j);
```





AINDA A SER IMPLEMENTADO

IA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL









SYSTEMTRUCO

