

Relatório

Guilherme Ferreira Rocha - 17.2.4181

Philippe Lemos Parreira – 16.2.4517

1) Introdução.

O trabalho pratico de Programação Orientada a Objetos, feito em java e com a IDE netbeans, tem como objetivo implementar o Campo Minado. A área de jogo consiste num campo de quadrados retangular. Cada quadrado pode ser revelado clicando sobre ele, e se o quadrado clicado contiver uma mina, então o jogo acaba. Se, por outro lado, o quadrado não contiver uma mina, uma de duas coisas poderá acontecer:

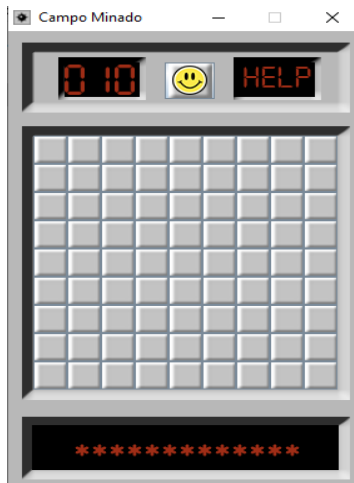
1. Um número aparece, indicando a quantidade de quadrados adjacentes que contêm minas;
2. Nenhum número aparece. Neste caso, o jogo revela automaticamente os quadrados que se encontram adjacentes ao quadrado vazio, já que não podem conter minas;

O jogo é ganho quando todos os quadrados que não têm minas são revelados.

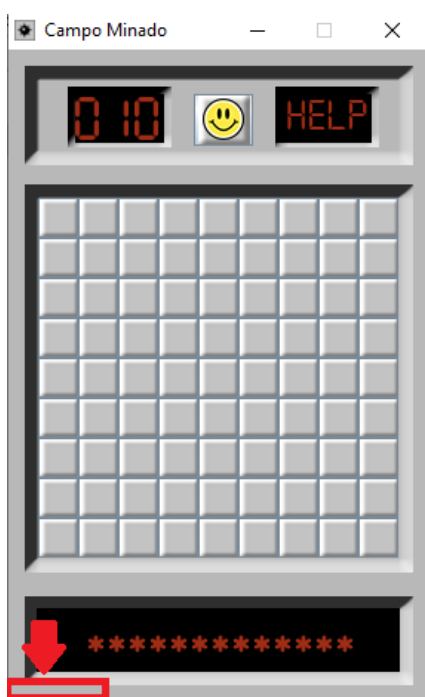
2) O jogo.

O jogo funciona em uma matriz 9x9 aonde contém 10 bombas, podendo ser jogado com mouse ou teclado, a escolha é do usuário. O usuário ao clicar com o botão direito do mouse, seleciona a bandeira para marca se contém ou não bomba naquela região.

A tela principal do jogo consiste em os quadrados a ser clicado, com um contador de minas, além da clássica smile face que reinicia o jogo, ao passar o mouse em cima da tela HELP mostra como jogar. Como podemos ver esta é a tela principal do jogo:



Caso o usuário esteja em trabalho ou queria esconder o jogo basta passar o mouse na linha do pânico que ficaria assim:

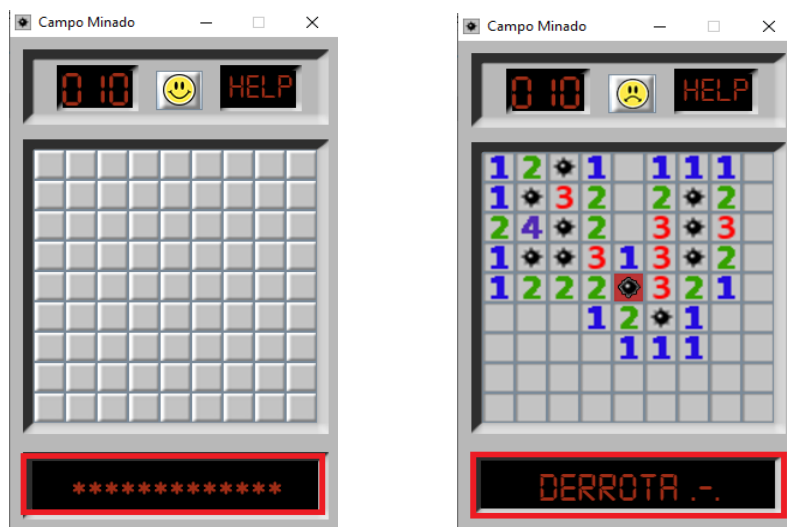


Ao passar o mouse na linha indicado, a tela se transforma automaticamente. O mesmo funciona no botão help que ao passar o mouse fica na seguinte tela



Uma pequena observação é que em ambas telas bastam clicar o mouse na tela que volta para a tela inicial.

Outra funcionalidade é onde se localiza os ***** mostra se o jogador ganhou ou perdeu, como no exemplo a baixo:



O jogo pode ser jogado pelo teclado também, basta utilizar as teclas espaço para colocar ou retirar a bandeira, Enter abre o quadrado e as setinhas e AWSD mexe os quadrados e o R reinicia o jogo.

Não foi utilizado comando de terminal para compilar, basta importar na IDE Netbeans e dá um limpar e construir, depois disso compila e executa normal.

A seguir será mostrado a UML gerada do programa.

