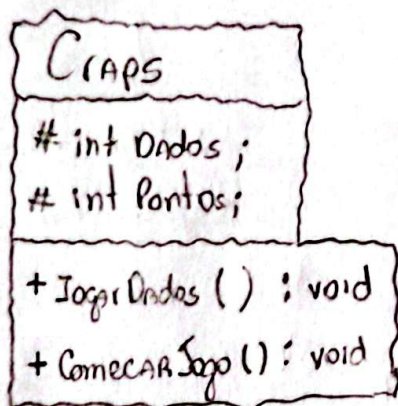


Modelagem dos exercícios da LISTA 00

Q2 → Para implementar o jogo CRAPS, criei uma classe Craps que representa um jogador, que por sua vez pode jogar os dados e começar um jogo



Obs ⇒ # representa protected
+ / Função pública

DADOS ⇒ é a soma das faces dos dados após o lançamento

PONTOS ⇒ são setados de acordo com a regra do jogo e são usados p/ ver se ganhou ou não

+ JogarDados() ⇒ usando a função rand() de <random> seta o valor dos dados com valores aleatórios de 1 a 6

+ ComeçarJogo() ⇒ inicia o jogo e para de acordo com as regras e quando o jogador quiser parar.

13) → P/ realizar a tarefa de identificar palavras em um
texto e imprimir cada uma em uma coluna com seu
respectivo tamanho, eu não vi a necessidade de criar
uma classe p/ isso. Então criei apenas uma

função chamada: IdentificarPalavra (string G)

que ao ser chamada usa a função isAlpha() e uma
string auxiliar durante um loop que percorre a string G.

A função isAlpha() identifica se o caracter em
questão é uma letra e se for a string auxiliar vai
guardando. Quando a isAlpha() acha um espaço em
branco ou algo que não seja uma letra ela
imprime a auxiliar e depois limpa ela p/ o próximo
loop.

09) → P/ produzir o programa pedido, implementei
uma classe Professor De Multiplicação, que ao ser
instanciada pode chamar a função de Começar Aula() que
inicia a "aula" com perguntas e respostas usando outras funções
NÃO públicas

```
Professor De Multiplicação
# GerarNumero(): int
# RepetirOuNao(int N1, int N2): void
# IsTrue(int N1, int N2, int R): bool
# ContinuarOuNao(): bool
+ ComeçarAula(): void
```

-> protected
+ -> public

10) -> Como o exercício é apenas uma modificação para imprimir mensagens para o participante da aula a classe é idêntica a do exercício anterior o diagrama UML é igual. A única modificação feita foi a função IsTrue() que agora ao invés de imprimir só "Muito bem" e "Não, tente novamente" possui uma estrutura de switch com um gerador aleatório de número para 4 tipos de mensagens positivas e 4 tipos de mensagens negativas.

12) -> Para realizar um programa que checa se uma frase é palíndromo ou não, implementei uma classe chamada Verifica Palindromo que ao ser instanciada recebe uma frase por parametro que por sua vez pode ser verificada através da função IsPalindromo() e que finalmente trata a string, retirando espaços, acentos e pontos, através de uma função: TratandoString(string x).

```
VERIFICA Palindromo
# string entrada ;

# TratandoString (string str) : string
+ VerificaPalindromo (string frase) : constructor
+ IsPalindromo () : bool
```