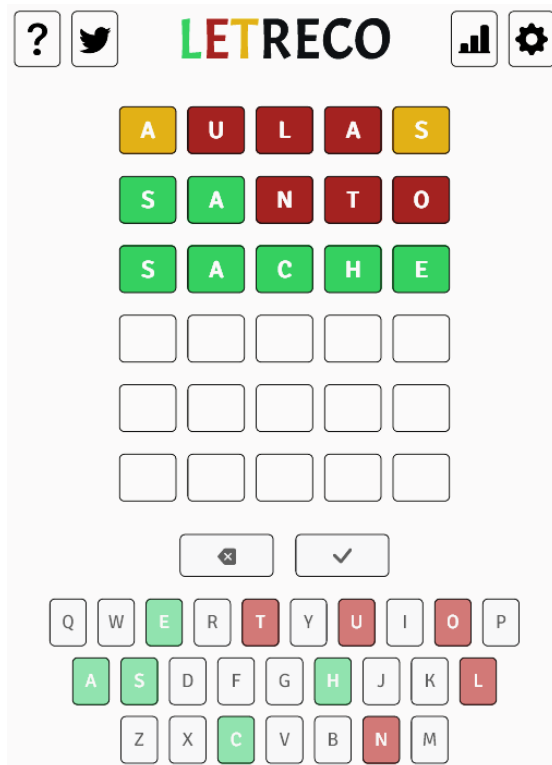


AP3 – Trabalho Prático

LETREXTO

Objetivo:

- Elaborar uma implementação Java, utilizando os conceitos de OO, de um clone do jogo Letreco para ser jogado via linha de comando, o jogo Letrexto.
- Conheça o jogo original: <https://www.gabtoschi.com/letreco/>



COMO JOGAR

Você terá 6 tentativas. Cada uma delas deve ser uma palavra que exista.

Acentos e cedilha são ignorados, tanto nas tentativas, quanto na resposta.

Após chutar, as letras mudarão para indicar o quão perto você está da resposta.

Se uma letra ficar verde, ela está presente na palavra e na posição correta.

Se uma letra ficar amarela, ela está presente na palavra, mas na posição errada.

Se uma letra ficar vermelha, ela NÃO está na palavra.

Critérios de avaliação:

- Implementação correta dos requisitos: 50%
- Aplicação correta dos conceitos de OO: 50%

Entrega:

- Ambas turmas até dia 13/07 (quarta) às 12:00h (meio-dia).
- Submissão via formulário (ver link no SIGAA)

AP3 – Trabalho Prático

Requisitos do Letrextó:

1. Dicionário de palavras
 - 1.1. O arquivo com o dicionário deve ser aberto e carregado em memória
 - 1.2. Usar o arquivo fornecido (br_utf8.txt) que contém apenas palavras de 5 letras, sem acentos e sem cedilha (trocado por 'c')
2. Inicialização do jogo
 - 2.1. Uma palavra deve ser escolhida aleatoriamente a cada jogada
 - 2.2. A semente aleatória deve ser baseada no horário do sistema
 - 2.3. A interação com a jogadora deve ser o mais próximo possível do exemplo de interação abaixo.
3. Palpites
 - 3.1. Vitória quando a jogadora acerta a palavra
 - 3.2. Derrota após o 6º palpite errado
 - 3.3. Devem ser permitidos palpites apenas de palavras existentes no dicionário
 - 3.4. A cada palpite, a jogadora é informada sobre os acertos, acertos parciais ou erros, conforme o exemplo de interação
4. Design interno
 - 4.1. Aplique da melhor forma possível os conceitos de OO praticados durante a disciplina
 - 4.2. Escolha os nomes de classes, objetos, atributos, variáveis etc que ajudem a compreender o código e que tenha relação com os requisitos
 - 4.3. Não é necessário preparar um Runner ou código de testes, mas você deve testar bastante seu jogo

AP3 – Trabalho Prático

Exemplo de interação:

```
=====
BEM-VINDO AO LETREXTO
=====
```

Instruções:

- O computador escolherá uma palavra aleatória de cinco letras.
- Você tem seis tentativas para adivinhar a palavra.
- Após cada palpite, você receberá feedback sobre o seu palpite:
 - Um "+" indica uma letra correta na posição correta.
 - Um "-" indica uma letra correta na posição errada.
 - Um "*" indica uma letra incorreta.

Vamos começar!

Digite palpite #1: torta

```
Palpite:  t o r t a
Resultado: - * * * *
```

Digite palpite #2: muito

```
Palpite:  m u i t o
Resultado: * - - - *
```

Digite palpite #3: futil

```
Palpite:  f u t i l
Resultado: * - - + *
```

Digite palpite #4: uteis

```
Palpite:  u t e i s
Resultado: + + + + +
```

Parabéns! Você adivinhou a palavra "uteis" corretamente!

Obrigado por jogar Letrextó!