

Atividade Avaliativa 2 – 29.06.2022

Modele o Jogo da Forca:

- 1. Elabore o diagrama de casos de uso**
 - 2. Elabore o diagrama de classes**
 - 3. Elabore um diagrama de sequência que represente um cenário de uso da aplicação.**
- O jogo consiste em se tentar acertar as letras de uma palavra escondida. Se o jogador errar a letra, surge mais um pedaço de um boneco que ao final irá para a forca
 - As palavras ou frases para cada rodada são obtidas de um banco de palavras e frases, que o próprio jogador pode incrementar
 - Cada palavra pertence a um tema
 - A cada rodada, a aplicação sorteia se mostrará uma, duas ou três palavras, ou uma frase e escolhe aleatoriamente o tema e as palavras (ou frase)
 - A palavra (ou frase) é exibida escondida e cada letra acertada desvenda sua posição correspondente
 - Letras erradas são colocadas num quadro e um dos pedaços do boneco aparece
 - O nome do jogador é guardado com seus pontos para fazer parte do quadro de maiores escores (pontuações). Quando ele acerta a palavra, ganha 100 pontos e para cada letra que ficou encoberta somam-se mais 15 pontos