

PROGRAMAÇÃO MODULAR

Caíque Fortunato
Pâmela Carvalho

2013062731
2013073474

TP2

CARTAS NA MESA

JOGO: BURRO

INTRODUÇÃO

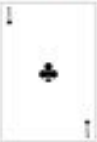

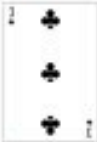












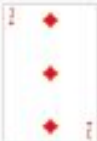

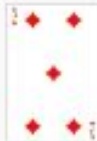








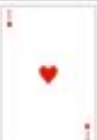














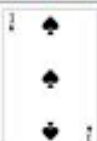












INTRODUÇÃO: BARALHO

O baralho é um conjunto de cartas numeradas que possuem numeração própria e um naipe (representação gráfica de um grupo), cuja utilização principal ocorre em diferentes jogos entre diversos jogadores.



INTRODUÇÃO: BARALHO FRANCÊS (TRADICIONAL)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Valete	Dama	Rei
Paus:													
Ouros:													
Copas:													
Espadas:													

INTRODUÇÃO: BURRO

O Jogo Burro é conhecido por sua simplicidade, rápida duração e fácil aprendizagem.

- Divertido porque os jogadores devem pagar prenda no final



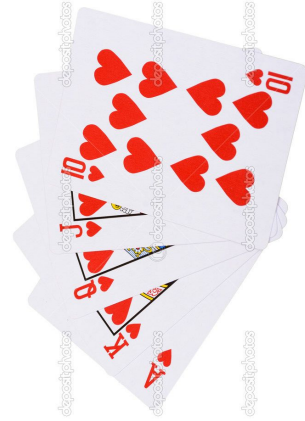
REGRAS DO BURRO



BURRO: REGRAS

1. Podem jogar de 2 a 4 jogadores.
2. O baralho deve ser embaralhado e cada jogador recebe 5 cartas, sendo que a distribuição deve ocorrer de modo que cada jogador obtenha apenas uma carta por vez.
3. As cartas restantes devem ser postas no meio da mesa e o jogo iniciado com o jogador imediatamente à esquerda de quem distribuiu as cartas. No entanto, na implementação o jogo começa com o primeiro usuário cadastrado.
4. O jogador inicial deve escolher uma carta qualquer e jogar em uma pilha de descarte.

BURRO: REGRAS



BURRO: REGRAS

1. Os demais jogadores devem jogar qualquer carta no mesmo naipe. Caso não tenha em mãos, os jogadores devem comprar cartas do baralho até sair outra do mesmo naipe.
2. Se não houver baralho e o jogador não tiver uma carta do mesmo naipe em mãos, o mesmo passa a vez para o próximo jogador.
3. Ganha direito de iniciar a próxima rodada quem jogar a carta mais alta, sendo que a ordem é posta de acordo com os valores das cartas em ordem decrescente.
4. O jogo termina quando um jogador fica sem cartas.

BURRO: REGRAS



ONDE QUEREMOS
CHEGAR?



JOGO BURRO: EMPECILHOS / SOLUÇÃO

EMPECILHOS

Existem alguns empecilhos no Jogo Burro:

- Precisa de um baralho físico pra jogar
- Precisa de mais de um jogador (companhia) para jogar

SOLUÇÃO

Desenvolver uma aplicação onde:

- O jogador pode jogar contra o sistema sempre que quiser, em qualquer hora
- É possível jogar com amigos mesmo sem baralho

SOLUÇÃO: DESENVOLVER UMA APLICAÇÃO

- Abstrair: Ignorar detalhes muito específicos
- Decompor: separar problemas em partes
- Projetar: Considerar diferentes visões de uma parte
- Modularizar: Optar por estruturas estáveis no tempo

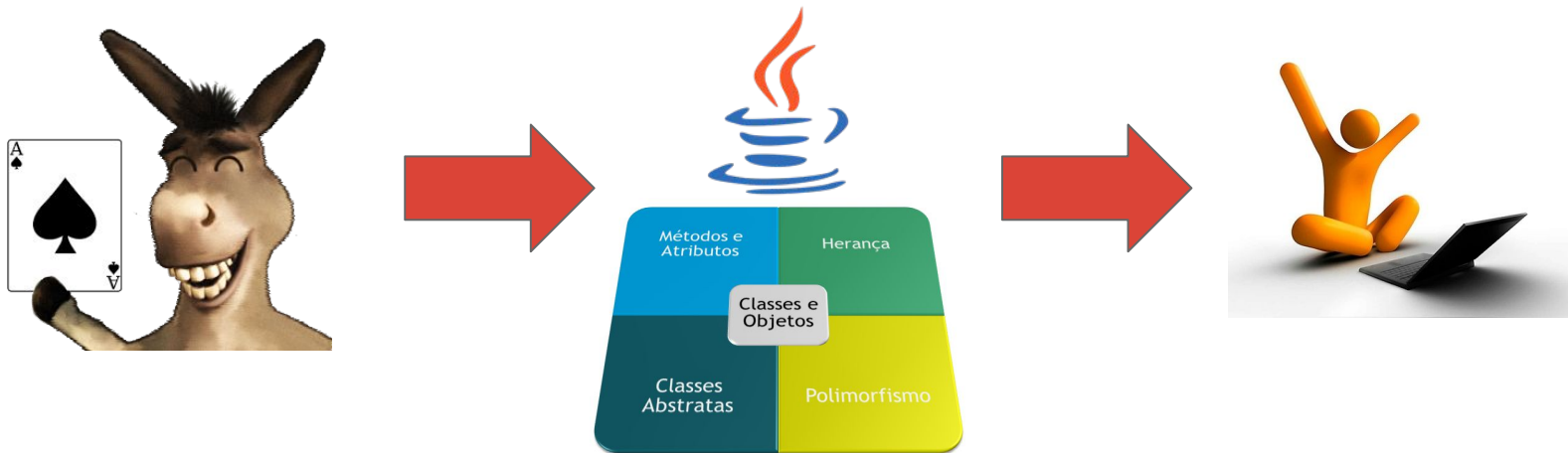


DIAGRAMA DE ATIVIDADES

UNIFIED
MODELING
LANGUAGE



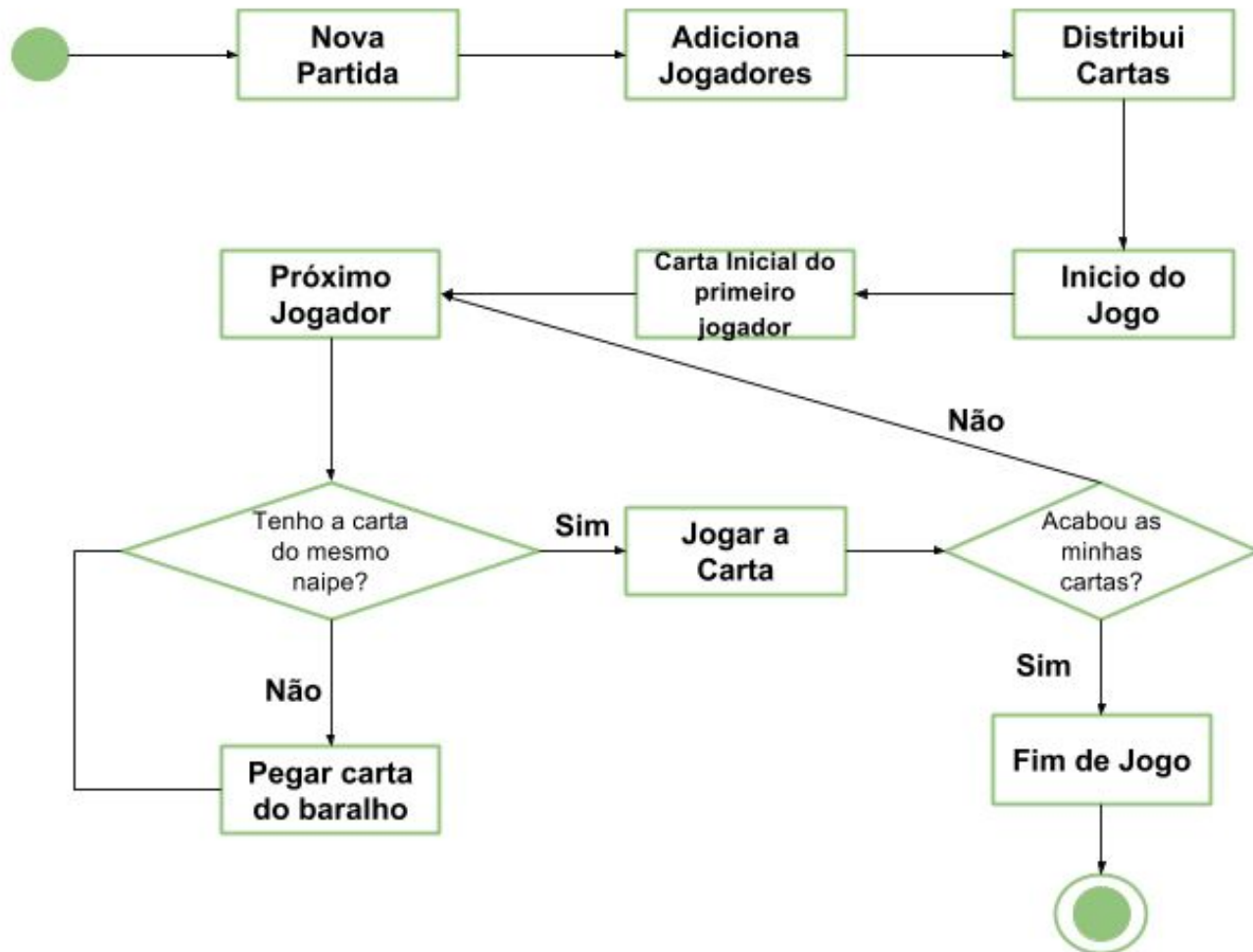
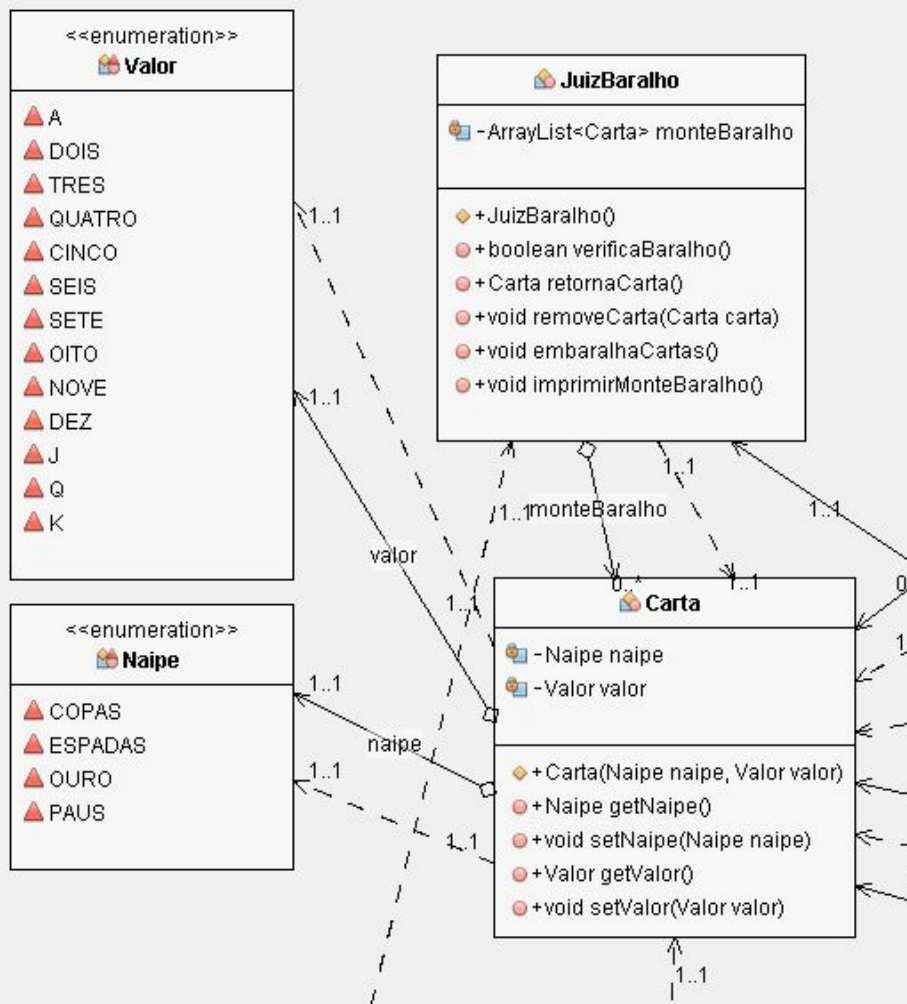
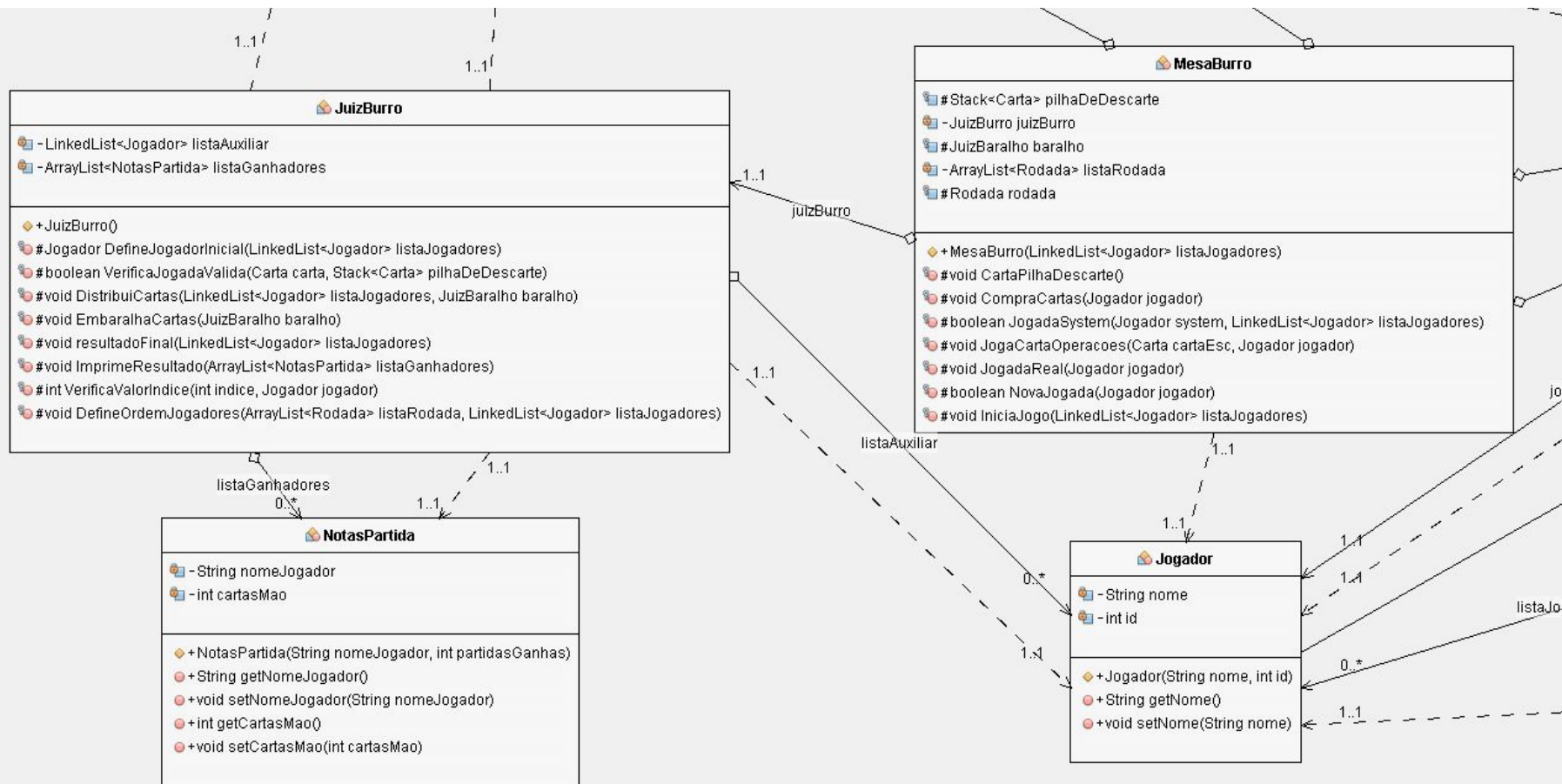


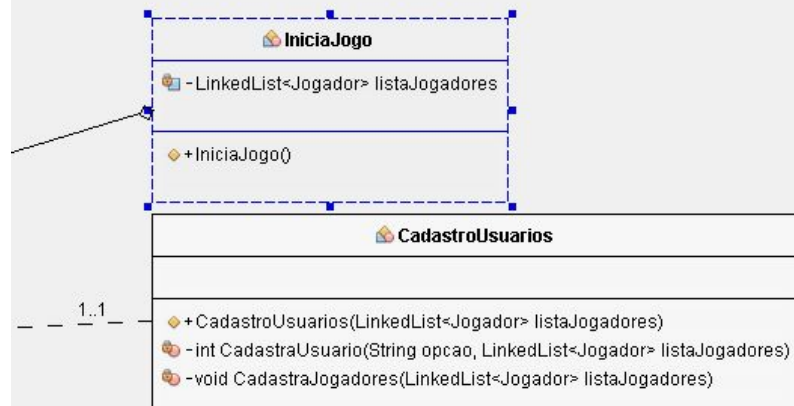
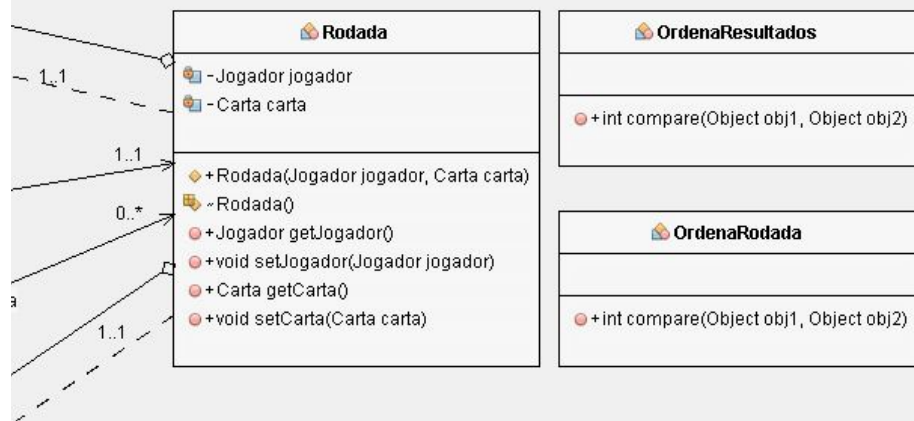
DIAGRAMA DE CLASSES

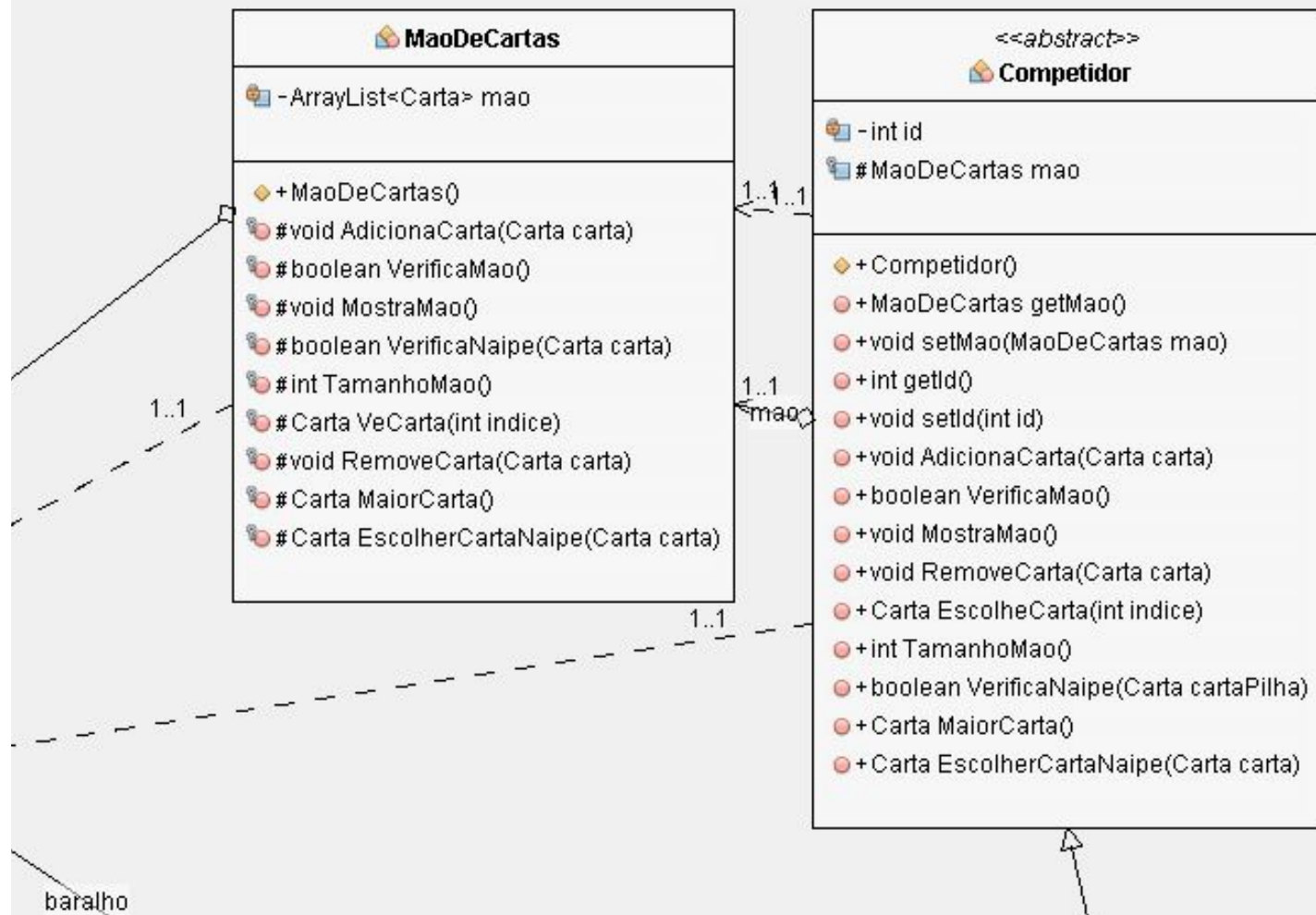
UNIFIED
MODELING
LANGUAGE











CONCLUSÃO

```
11 class JavaProgram
12 {
13     public static void main (String[] args) throws IOException
14     {
15         public static void main (String[] args)
16         {
17             BufferedReader file_reader = new BufferedReader (new InputStreamReader(System.in));
18             String text;
19             while (!(text=file_reader.readLine(file_contents)).equals(""))
20                 continue;
21         }
22     }
23 }
```

PROFISSIONAIS TI PTI

CONCLUSÃO FINAL

- Aplicar conceitos aprendidos em sala:
 - Representação UML
 - Diagrama de classes e de atividades
 - Princípios de projeto
 - Padrões de projeto: Iterator
- Principais dificuldades:
 - Modelagem
 - Aplicação de padrões de projeto
 - Tratar exceções
- Trabalhos futuros:
 - Incluir nível de dificuldade
 - Conectar ao Banco de Dados e na rede

RESULTADO

