

Universidade Federal do Cariri

Curso e Turma: Ciência da Computação.

Disciplina: Programação Orientada à Objetos, 2022.2

Professora: Paola Accioly.

Equipe: Erick de Brito e André Castro.

SISTEMA DE CASSINO

1. Descrição do Sistema

O Sistema de Cassino permite ao usuário ter a experiência da metodologia de um cassino e através do código é possível simular o que acontece em cassinos ou sites de apostas. Logicamente, é necessário criar uma conta no sistema para ser capaz de acessá-lo, através do login, e com alguns dados base, podemos ter sempre as contas de administrador salvas no programa. Por sua vez, dependendo da função do usuário, ele receberá as opções de acessar as configurações ou exercer suas atividades, no caso de um jogador, seria a capacidade de escolher o jogo e participar apostando um valor que o mesmo ache necessário. as configurações da sua conta do cassino consistem em consultar seu saldo, se tornar um jogador vip para ter um retorno financeiro maior depois de vencer os jogos, patrocinar um outro jogador com uma certa quantia, apagar sua própria conta no caso de desistir de participar do cassino, além de poder visualizar o ranking atual dos jogadores do cassino pela pontuação que eles obtiveram quando jogaram, assim como sua posição neste ranking.

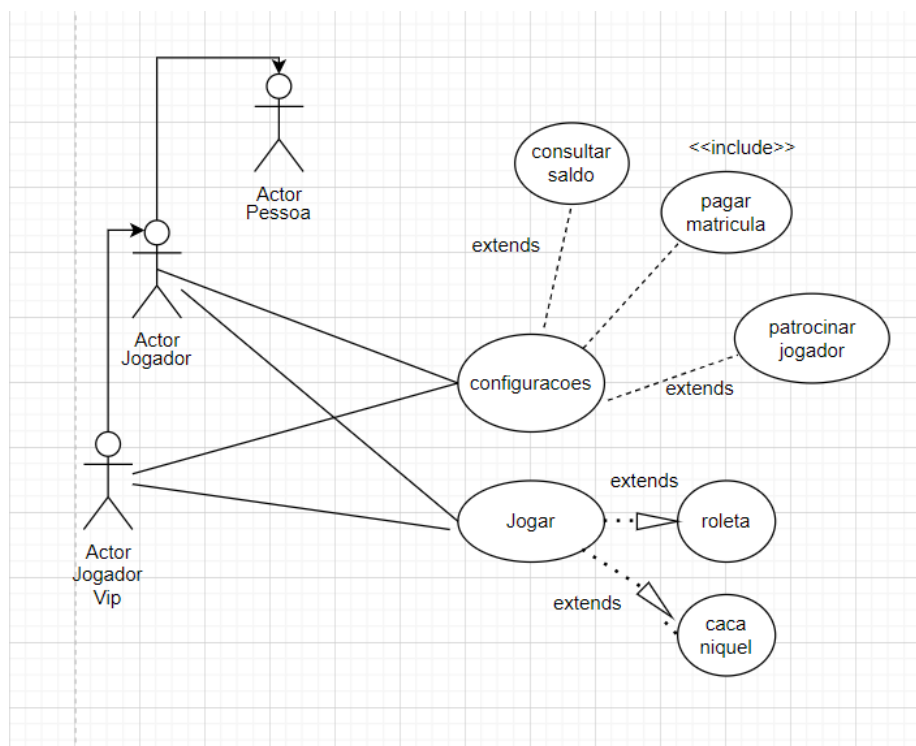
Ao selecionar a opção de jogar, serão apresentadas as opções que o cassino tem a oferecer de jogos de azar, assim é pedido um valor inicial, e o resultado aleatório de cada jogo definirá se receberá um bônus valioso, ou uma pequena quantia como ao adivinhar o resultado de jogar uma moeda. A perda fará com que o valor seja retirado do saldo do usuário.

A ideia do tema foi escolhida pois a equipe considerou que seria um tema que pudesse se destacar dos demais e seria ideal para aplicação dos conceitos vistos durante as aulas, aliando diversão com implementação de código. É um tema com grande potencial à medida que os conhecimentos da equipe avançam durante a disciplina. A interface gráfica, por enquanto, é inteiramente através do terminal, e a persistência de dados teria grande valor para esta entrega.

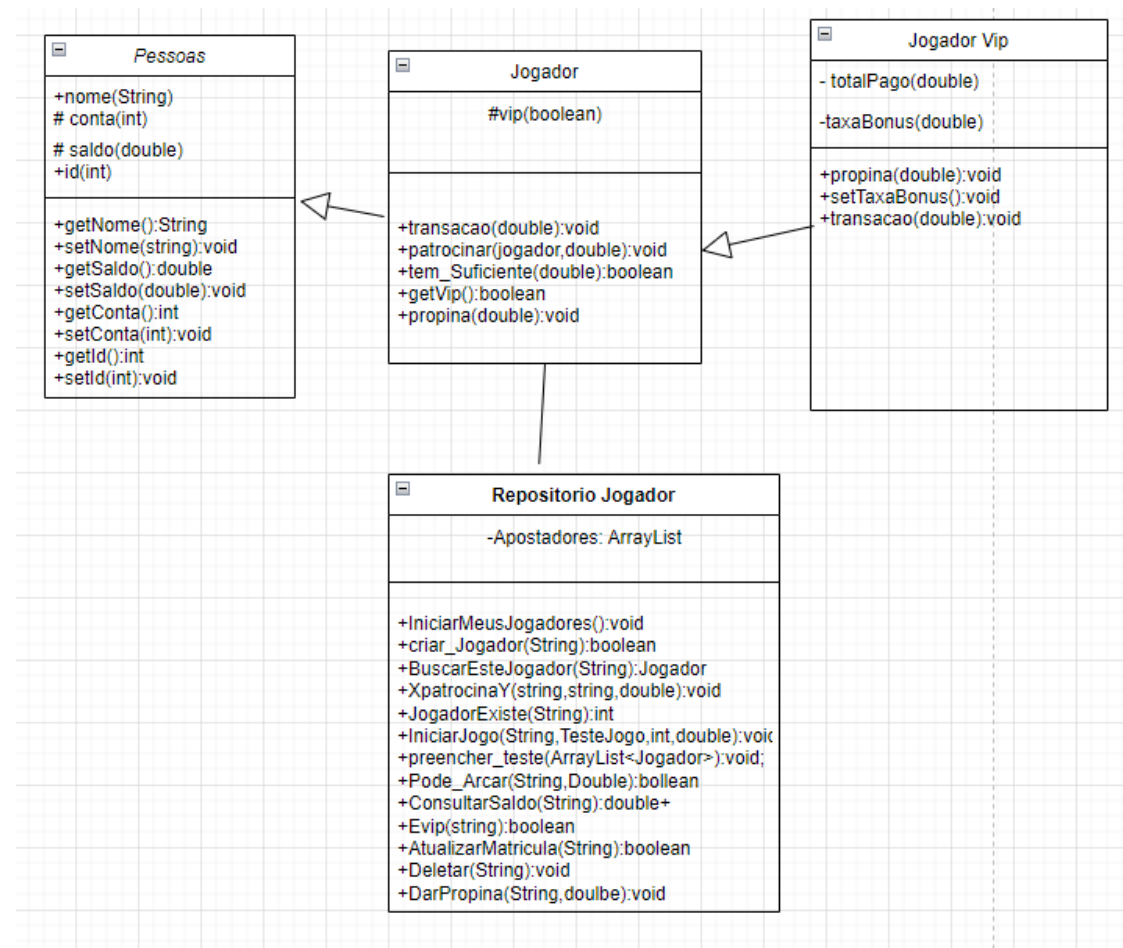
2.Backlog do Projeto

| FUNCIONALIDADE | RESPONSÁVEL |
|-----------------|-------------|
| CRUD Jogador | Erick |
| Configurações | Andre |
| Apagar conta | Erick |
| Tornar-se vip | Erick |
| Cadastro/Login | Erick |
| Consultar Saldo | Erick |
| Jogar Apostas | Erick |
| Pagar matrícula | Andre |
| Patrocinar | André |

3. Arquitetura do Sistema



Foi utilizado classe abstrata na classe “pessoas” para pois facilitaria upgrades futuros no código, partindo de uma base para criar novas classes. Por outro lado, não foi visto necessidade de implementar interfaces. O sistema dá ao usuário as opções do sistema de configuração e de jogo, onde cada uma abre novas opções, de Jogar, atualizar informações e patrocinar ou tornar-se vip.



O diagrama de classes foi estruturado dessa forma pois acreditamos ser a forma mais eficaz de distribuir os métodos, através de uma sequência de heranças. Repositório guarda um arraylist de Jogadores e a classe abstrata Pessoas é a base da classe Jogador, que também é pai de Jogador Vip, assim, através do polimorfismo podemos trabalhar apenas com Jogador, independente se o usuário já tiver feito sua matrícula e está recebendo o bônus.