


Alterações no Bingo - POO

Gustavo Viegas (3026), Heitor Passeado (3055)

Para implementar a nova versão do bingo proposto em aula, tivemos que alterar apenas uma linha:

2  src/br/ufv/bingo/models/Cartela.java		
@@ -9,7 +9,7 @@		
9	9	public class Cartela {
10	10	// Constantes
11	11	public static final int TAM_CARTELA = 10;
12	-	public static final int MAX_NUM_CARTELA = 50;
12	+	public static final int MAX_NUM_CARTELA = 100;
13	13	
14	14	// Atributos
15	15	private final ArrayList<CampoNumero> numeros;

A única alteração necessária foi a mudança do constante utilizada para o valor máximo do número da cartela. O projeto já tinha sido desenvolvido pensando em múltiplas cartelas por jogador.

O restante das alterações foi na tela/interface:

```

110      @FXML
111      public void initialize() {
112          limpaElementosJogo();
113          bingoController.inicializarJogo();
114
115          cartelaPC = bingoController.adicionaJogador("PC");
116      +      cartelaPC2 = bingoController.adicionaJogador("PC");
117          cartelaUser = bingoController.adicionaJogador("Usuário");
118      +      cartelaUser2 = bingoController.adicionaJogador("Usuário");
119
120      +      fillCartelas();
121
122      }
123      @FXML
124
125      numSorteado.setText(String.valueOf(numero));
126
127      logSorteados.setText(bingoController.getNumerosSorteados().stream().map(t
128      t(Collectors.joining(", ")));
129
130      fillCartelas();
131
132      checarVitoria();
133      } catch (Exception e) {
134          Alert alert = new Alert(Alert.AlertType.ERROR);
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205      bingoController.reiniciarJogo();
206
207      +      fillCartelas();
208
209      }

```

```

38     @FXML
39     private GridPane gridPaneUser;
40     @FXML
41 +     private GridPane gridPanePC2;
42 +     @FXML
43 +     private GridPane gridPaneUser2;
44 +     @FXML
45     private AnchorPane numSorteadoPane;
46     @FXML
47     private AnchorPane logSorteadosPane;

```

```

54
55     private BingoController bingoController = BingoController.getInstance();
56     private Cartela cartelaPC;
57 +     private Cartela cartelaPC2;
58     private Cartela cartelaUser;
59 +     private Cartela cartelaUser2;
60
61     @FXML
62     private Label createLabel(String text) {

```

```

99         sortearButton.setDisable(false);
100     }
101
102 +     @FXML
103 +     private void fillCartelas() {
104 +         fillGridCartela(cartelaPC, gridPanePC);
105 +         fillGridCartela(cartelaPC2, gridPanePC2);
106 +         fillGridCartela(cartelaUser, gridPaneUser);
107 +         fillGridCartela(cartelaUser2, gridPaneUser2);
108 +     }
109 +

```