

Trabalho Prático CI1062

Pedro Amaral, Vinicius Fontoura, Heric Camargo

GRR20206145 GRR20206873 GRR20203959

Link do Replit

Introdução

Dividimos o trabalho em três partes principais:

- Board
- Entities
- Main

Cada uma implementando os conceitos de orientação a objetos, e separando as responsabilidades de cada classe.

Desenvolvimento

Board

É o package responsável por gerenciar o tabuleiro do jogo, e as entidades que estão nele.

Nele estão presentes metodos para gerar o tabuleiro, e para gerenciar as entidades que estão nele. Assim como métodos que gerenciam a interação entre as entidades.

Entities

Temos 2 entidades principais, o jogador e a fake news. Ambas herdam da classe abstrata Entity, que contém os atributos e métodos comuns entre as entidades. Elas também implementam a interface Movement, que contém o método move, que é responsável por mover as entidades.

Main

É a classe principal do jogo, que contém o método main, e é responsável pelo loop principal do jogo e pela interação com o usuário.

Nela, dividimos o loop principal em 3 grandes partes:

