

Curso <i>Bacharelado em Ciência da Computação</i>			Campus <i>Jataí</i>
Disciplina <i>Programação Orientada a Objetos</i>			
Nome do(a) acadêmico(a)			
Nº de matrícula	Turma <i>3º Período</i>	Data de Entrega <i>24/06/2014</i>	Professor(a) <i>Marcos Wagner de Souza Ribeiro</i>

Questão Única - Faça um aplicativo para os jogos: 1 (*Space Invaders*), 2 (*Spider-Man*) 3(*BasketBall*):

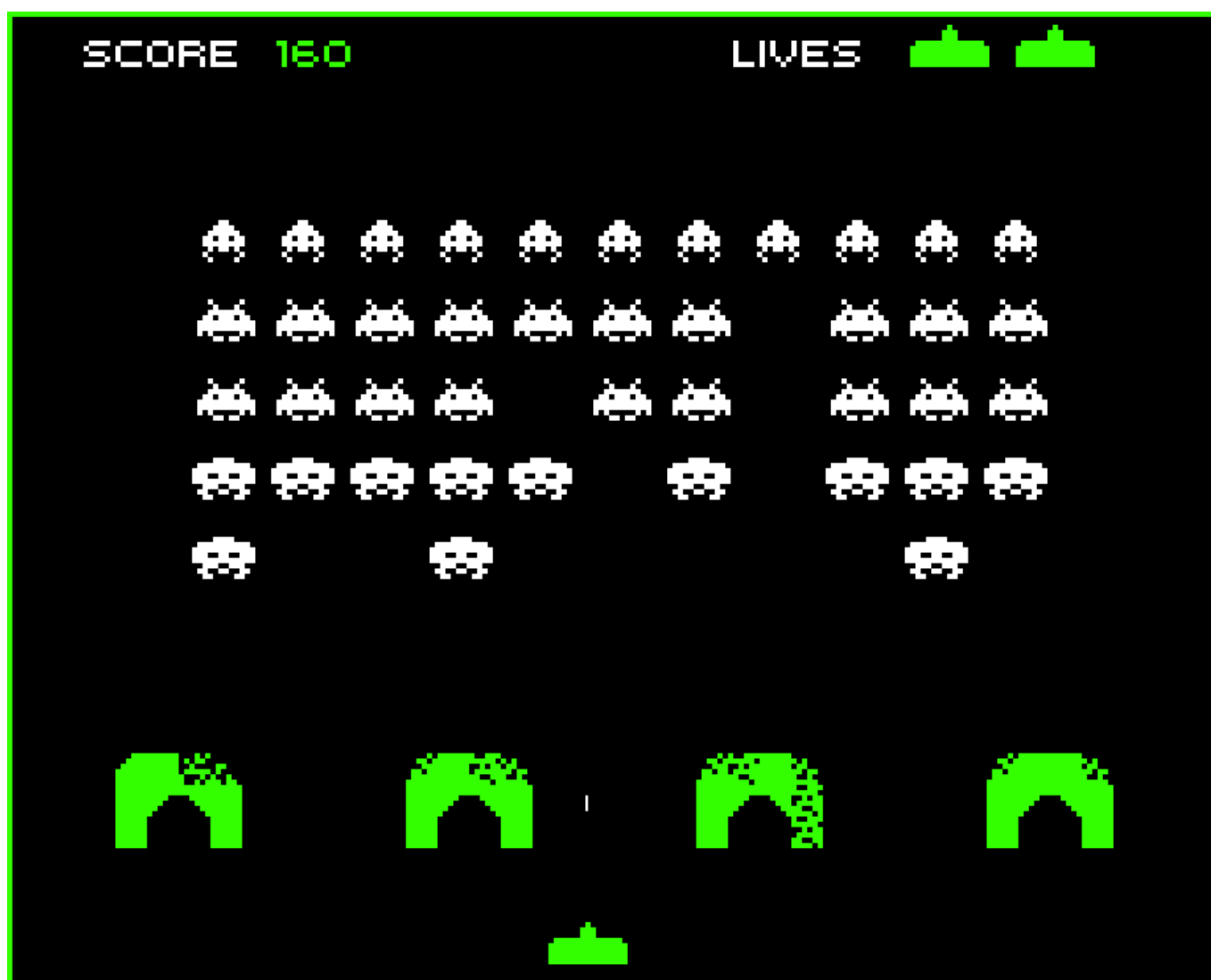


Figura 1 – Interface do Space Invaders.

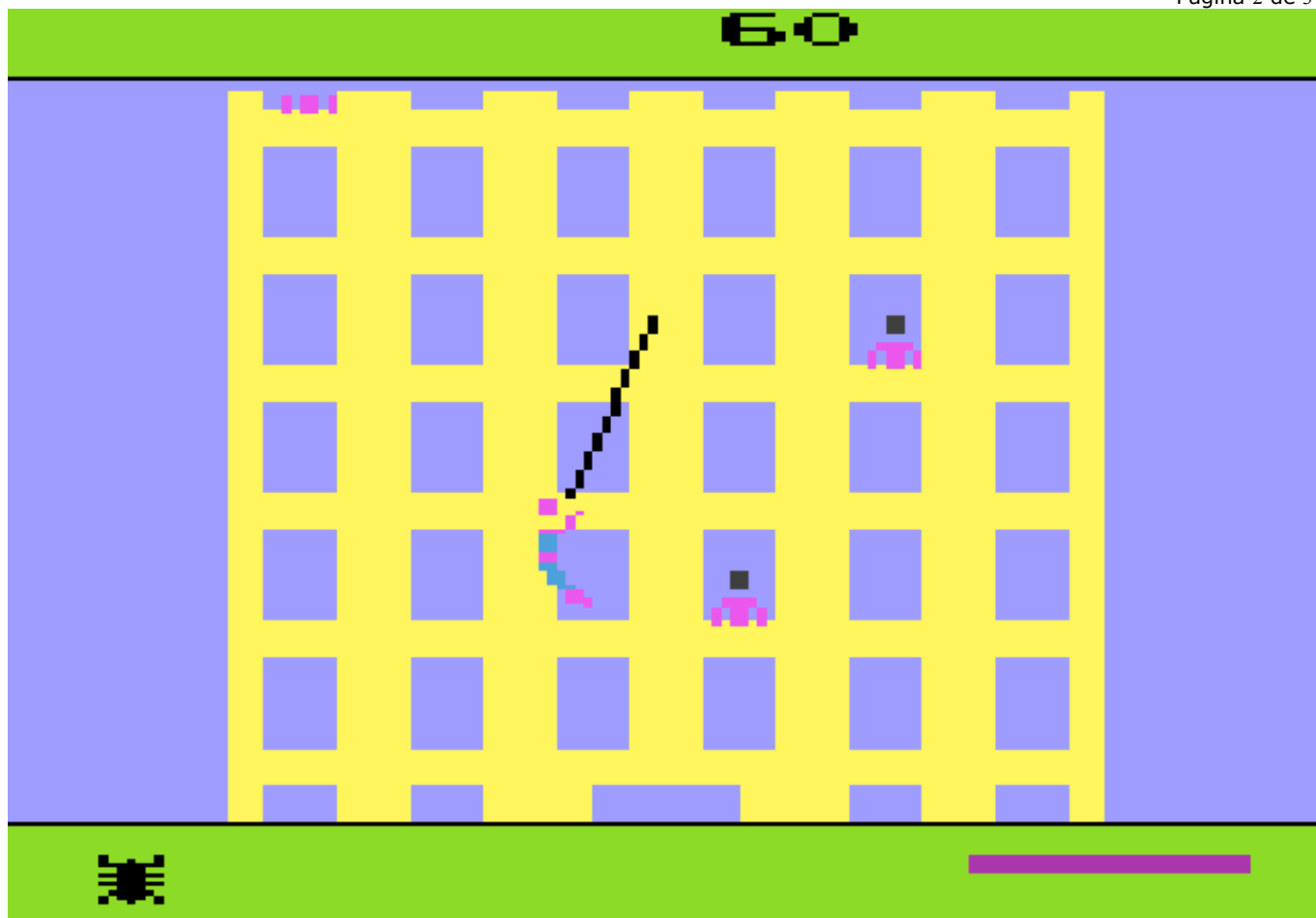


Figura 2 – Interface do Spider-Man.

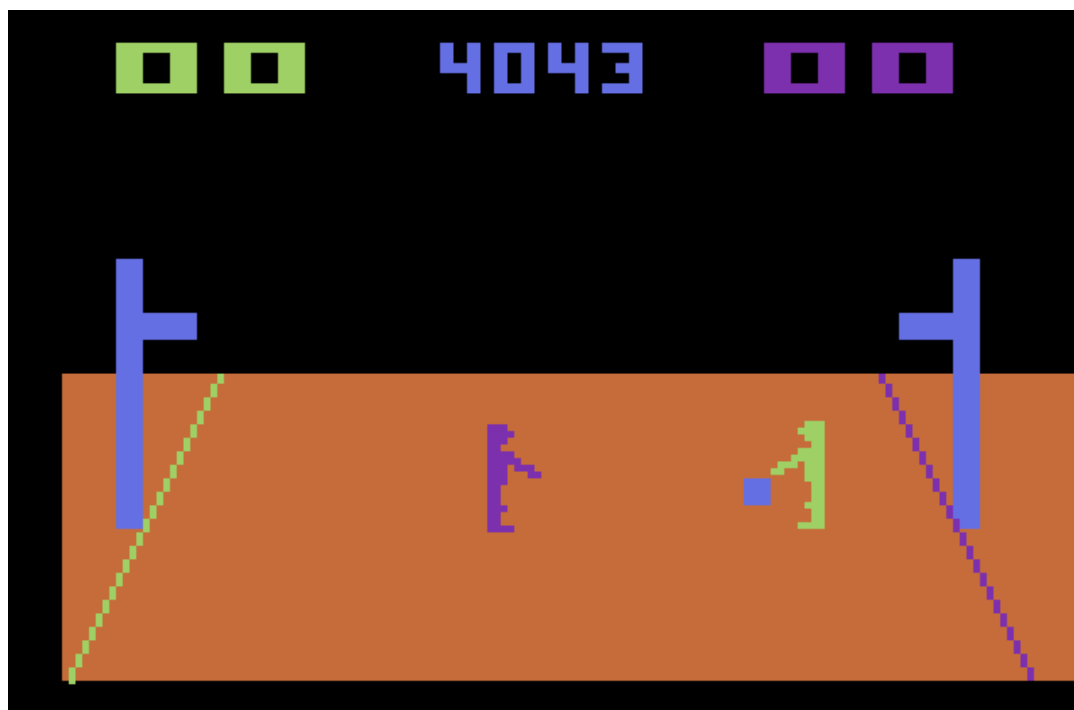


Figura 3 – Interface do jogo Basketball.

Detalhes da construção do aplicativo:

- As janelas devem ser construídas usando sempre a classe JFrame.
- Os modelos geométricos necessários devem ser construídos usando a classe Graphics. O método para tal ação deverá ser o “paint” que existe em várias classes Java.
- Todos os fluxos existentes nos jogos deverão ser construídos com uso da classe Thread ou por implementação da interface Runnable.
- Tenha sempre bem claro na construção do programa os conceitos da Orientação a Objetos, identificando com comentários sempre que necessário.
- Construa o Diagrama de Classes do aplicativo. Idealmente faça o diagrama primeiro e implemente depois. Caso seja feito o contrário, faça a Engenharia Reversa gerando o diagrama.
- Cada um dos componentes acima relatados deverá ser construído em módulos ou classes separadas e adicionadas à uma classe principal.