



Linguagens Script

2021 / 2022

Trabalho Prático

Ricardo Almeida de Aguiar Tavares - 2021144652 – LEI

João Choupina Ferreira da Mota - 2020151878 – LEI

Alexandre Almeida Moreira - 2020144214 – LEI

Coimbra, 18 de junho
de 2022

ÍNDICE

Introdução.....	3
Funcionamento	4
Página Inicial.....	4
Jogo	4
Final de jogo	5
Funcionalidades Implementadas	6
Componentes.....	7

INTRODUÇÃO

Projeto criado no âmbito da unidade curricular de Linguagens Script com o intuito de criar um jogo em linguagem *React*.

O jogo recriado é bastante popular tendo o nome de Sopa de Letras. Este tem como objetivo encontrar as palavras indicadas no lado direito do tabuleiro.

FUNCIONAMENTO

PÁGINA INICIAL

Sopa de Letras

Dificuldade:
Selecione... ▾

Iniciar Jogo

Pontuação: 0

Tempo: 10:0

Introduza uma palavra

JOGO

Escolhendo a opção de jogo (Simples, Intermédio ou Avançado) da página Inicial e clicando no botão de Iniciar Jogo, é apresentada a seguinte página, onde mostra o tabuleiro a jogar e as palavras que devem ser procuradas no tabuleiro. Além disto, o tempo começa também a decrescer.

Jogo Simples

Dificuldade:
Simples ▾

Parar jogo

E	G	D	Q	K	O	J	C	P	R
R	E	A	C	T	X	D	O	V	H
C	R	D	Q	L	C	S	C	T	N
U	X	O	J	U	J	S	R	J	S
R	R	S	A	G	R	T	K	I	Y
S	Z	S	C	R	I	P	T	M	J
O	E	U	J	Q	Q	T	H	J	G
O	L	K	U	V	N	A	X	N	G
O	C	B	B	U	X	Y	T	P	Y
U	X	L	F	X	V	C	U	E	Y

REACT DADOS JS CURSO SCRIPT

Pontuação: 0

Tempo: 3:59

Introduza uma palavra

Jogo Intermédio

Dificuldade:
Intermédio ▾

Parar jogo

D	E	Q	Q	B	B	H	T	D	E	S	F	W	X	C
J	S	C	X	U	C	S	W	A	W	S	C	H	E	U
D	G	J	P	Q	D	W	T	D	V	K	W	J	G	R
H	V	E	W	B	H	S	W	O	H	B	R	R	F	S
C	Y	I	I	P	C	M	B	S	C	R	I	P	T	O
S	V	W	B	C	S	E	G	F	J	T	V	M	K	T
Y	J	G	W	R	D	B	U	J	K	R	E	A	C	T
M	A	U	L	A	V	V	I	M	F	Y	L	S	R	A
Y	V	V	I	N	R	B	K	F	J	Q	P	X	T	P
O	A	Q	P	F	M	V	G	S	T	D	K	K	K	E

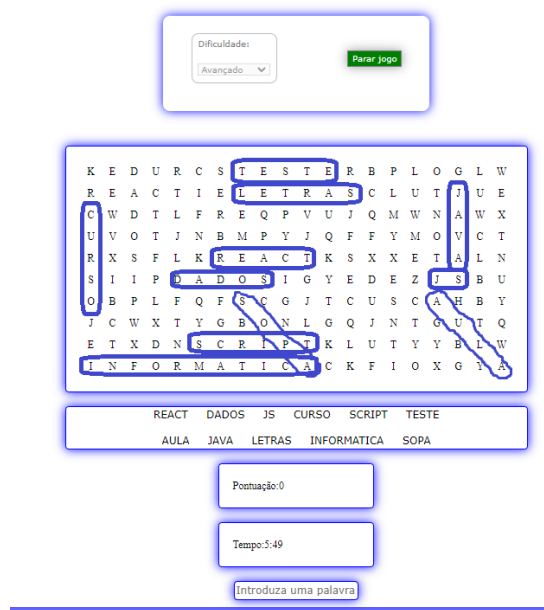
REACT DADOS JS CURSO SCRIPT TESTE AULA JAVA

Pontuação: 0

Tempo: 4:58

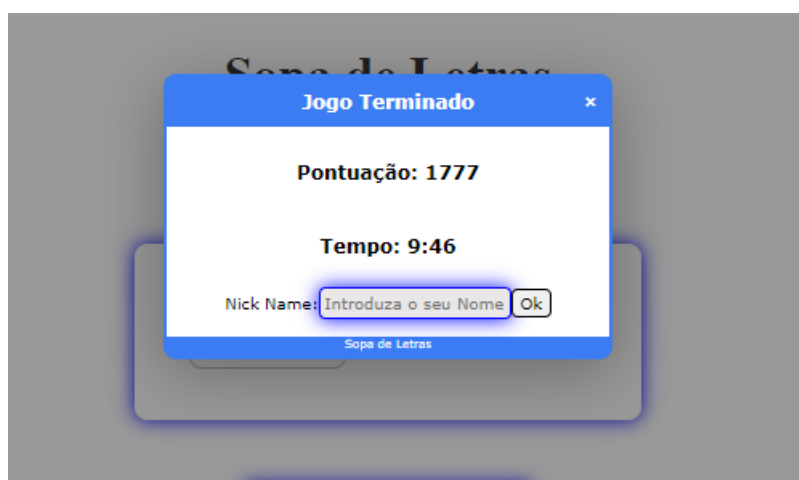
Introduza uma palavra

Jogo avançado



FINAL DE JOGO

Para jogar, o utilizador deve clicar em todas as letras que considera fazerem parte da palavra, por ordem da mesma. Se a palavra seleccionada for correta irá aparecer a verde e automaticamente serão alterados os pontos do jogador. No final de cada jogo (ou por fim de tempo, ou por descoberta de todas as palavras), aparecerá uma mensagem com a pontuação, para o utilizador colocar o seu nome.



FUNCIONALIDADES IMPLEMENTADAS

Funcionalidade	Implementada / Não Completamente Implementada
Apresentação de uma lista de palavras aleatórias (de entre uma lista disponível, definida num array ou num ficheiro)	Não Completamente Implementada, é feita a apresentação das palavras, mas de forma estática
Apresentação da grelha que incluam as palavras em posição aleatória	Não Completamente Implementada, as palavras não estão em posição aleatória, mas as restantes letras são aleatórias
Seleção da palavra na grelha (com ajuda do rato e/ou teclado)	Implementada, com a utilização de rato
3 níveis de jogo (simples, intermédio e avançado) em que a dimensão da grelha e número de palavras varia	Implementadas
Tempo de jogo limitado, dependendo do nível	Implementada
Pontuação (metodologia ao critério dos alunos)	Implementada, a pontuação aumenta consoante a rapidez do jogador
Identificação de fim de jogo	Implementada
Permitir jogar novamente	Implementada
Permitir a especificação de outras palavras, para além das já existentes no array.	Não Completamente Implementada, é feita a leitura da palavra, mas a mesma não é armazenada

Control Panel – Página inicial de jogo

Game Panel – Página de jogo

Game Over Modal – Página fim de jogo

Header – Header

Footer - Footer