

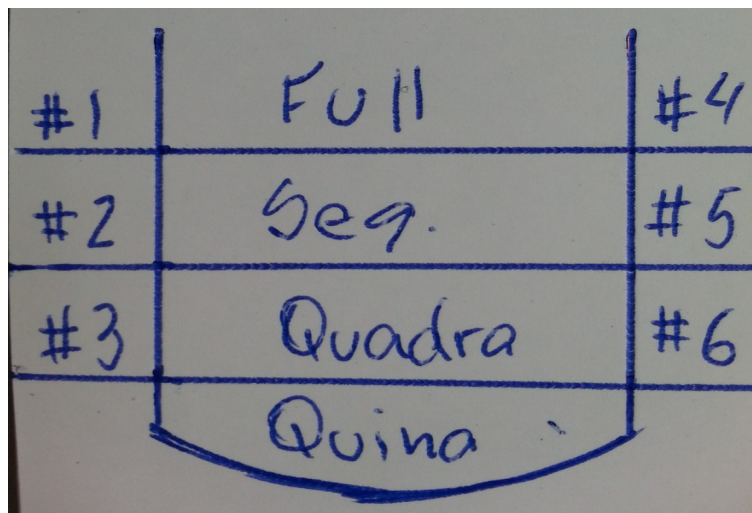
O jogo de Bozó

POO

Prof. Marcio Delamaro

# O que é

- O Bozó é um jogo de dados. Tem vários outros nomes mas vamos usar o nome correto: Bozó
- Cada jogador tem que tentar preencher 10 posições de um tabuleiro, como o mostrado abaixo.



A hand-drawn diagram of a Bozó board. It consists of a central rectangular area divided into four horizontal sections. The top section is labeled 'Full', the second 'Seq.', the third 'Quadra', and the bottom section is labeled 'Quina'. To the left of these sections are labels #1, #2, and #3, and to the right are #4, #5, and #6. A curved line at the bottom of the central area indicates a boundary. The entire diagram is drawn in blue ink on a light background.

#1	Full	#4
#2	Seq.	#5
#3	Quadra	#6
	Quina	

# Regras

- Em cada rodada, o jogador lança os 5 dados. Depois pode escolher ficar com a pontuação que tirou ou escolher entre 1 e 5 dados para lançar novamente. Em seguida pode, se quiser, escolher mais uma vez alguns dos dados para lançar de novo.
- Ao final, deve escolher qual a posição do tabuleiro irá preencher. Uma posição já preenchida em rodada anterior, não pode ser utilizada de novo. A pontuação obtida depende da posição escolhida e da configuração final dos dados.

# Regras

- Nas posições externas devem ser colocadas as somas dos dados que apresentam os números correspondentes à posição escolhida. Por exemplo, se o jogador seleciona a posição “# 3” e nos dados conseguiu tirar 4 dados com a pontuação 3, então o valor a ser colocado é 12.
- Nas posições internas, o jogador recebe uma pontuação fixa, se conseguir determinada configuração dos dados e zero se os dados não apresentarem tal configuração. A primeira posição é um “full hand” ou seja, três dados de determinado número e dois de outro (ou do mesmo) e vale 15 pontos. A segunda é uma sequência, ou seja, os dados têm todos os números de 1 a 5 ou de 2 a 6, valendo 20 pontos. A terceira é a posição da quadra (30 pontos) e a última da quina, que vale 40 pontos.

# Implementação do Bozó

- Foram definidas algumas classes que devem ser desenvolvidas para que o jogo possa ser implementado
- Essas classes estão definidas no Javadoc disponibilizados para os alunos

# Classe Dado

- Simula um dado de número de lados variados. Ao criar o objeto é possível estabelecer o número de lados. A rolagem do dado é feita por meio de um gerador de números aleatórios (Random).
- Métodos: getLado(), rolar(), toString().

# Classe RolaDados

- Essa é uma classe auxiliar que permite gerencia um conjunto de vários dados simultaneamente. Operações como rolar alguns dos dados ou exibir o resultado de todos eles, são implementadas.
- Métodos: rolar(...), toString().

# Classe Placar

- Esta classe representa o placar de um jogo de Bozó. Permite que combinações de dados sejam alocadas às posições e mantém o escore de um jogador.
- Métodos: `add(...)`, `getScore()`, `toString()`;



# Classe Bozo

- Essa é a classe inicial do programa Bozó. Possui apenas o método main, que cuida da execução do jogo.
- Depois de implementar as classes Dado, Roladados e Placar, resta implementar a sequência de passos para que o jogo efetivamente se realize.
- Então, a classe Bozo contém o método main que pode ser resumido em:

# Main

Criar um objeto RolaDados e um objeto Placar

Repetir 10 vezes (uma vez por rodada)

- Pedir para o usuário pressionar ENTER para iniciar a rodada

- Rolar os dados e exibir o resultado (1a vez)

- Pedir para o usuário escolher os dados a serem rolados

- Rolar os dados que o usuário selecionou (2a vez)

- Pedir para o usuário escolher os dados a serem rolados

- Rolar os dados que o usuário selecionou (3a vez)

Mostrar o placar atual

Pedir para o usuário selecionar a posição que quer ocupar

Mostrar o placar atualizado

No final, mostrar o número de pontos obtidos