

Laboratório 0.1

Jogo da Forca

Objetivo

Construir um jogo simples em Java, usando conceitos de orientação a objetos.

Descrição do Jogo

Jogo da Forca – modo Texto

Requisitos

- Siga as regras estabelecidas aqui: http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_da_forca Exceto por duas modificações:
 - Não é necessário implementar a opção de acertar a palavra inteira (basta a opção de tentar uma letra de cada vez)
 - O jogo é sempre contra o computador
- Escolha um tema específico para o conjunto de palavras do jogo (exemplo: Times de Futebol, Cidades, Glossário de Engenharia de Software, etc);
- O jogo deve conter pelo menos 30 palavras e usar seleção randômica;
- As palavras NÃO podem estar dentro do código fonte do jogo, devem estar em arquivo separado;
- A quantidade de erros permitidos e a representação visual/texto da “Forca” fica a critério do(a) programador(a)
- Devem ser sempre mostradas as tentativas anteriores do jogador
- Devem ser sempre mostradas as letras já acertadas do jogador dentro da palavra

Dicas

1) Antes de iniciar a programação, identifique a partir dos requisitos os vários aspectos envolvidos no projeto do jogo. Exemplo:

- Recebimento dos comandos do usuário via texto
- Impressão do status do jogo (forca, palavra, acertos, tentativas)
- Armazenar o conjunto de palavras e selecionar aleatoriamente
- Manter número de tentativas e acertos
- ...

2) Inicie a programação do jogo, buscando implementar um aspecto de cada vez (na medida do possível), e verificando **se a implementação está correta antes de avançar**.