

QUIZZ ESPORTES

Gustavo Pereira

Leonardo Xavier

Matheus dos Anjos

Gustavo Muniz

André Leal



```
Scanner;
Random;
in {
    public void main(String[] args) throws InterruptedException {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        Random random = new Random();
        System.out.println("== BEM VINDO AO QUIZZ ESPORTES ==");
        System.out.println("\nPREPARE PARA TESTAR SEUS CONHECIMENTOS");
        System.out.println("Por favor digite seu nome");
        String nome = scanner.nextLine();
        System.out.println("Prazer em te conhecer " + nome + ", " +
                           "vamos começar!");
        Thread.sleep(500);
        System.out.println("1. Sim");
        Thread.sleep(500);
        System.out.println("2. Não");
        String resposta = "1";
        Scanner inicio = new Scanner(System.in);
        String Bora = inicio.nextLine();

        while (true) {
            if (Bora.equals("1")) {
                System.out.println("==VAMOS NESSA - 4 PERGUNTAS==");
                Thread.sleep(500);
                break;
            } else if (Bora.equals("2")) {
                System.out.println("Beleza " + nome + ", até a próxima!");
                Thread.sleep(500);
                System.exit(0);
            }
        }
    }
}
```

Linguagem de
Programação:

Java

Idee usado:

Visual Studio Code



Introdução

O projeto Quizz Esportes foi criado com o objetivo de informar, ensinar e divertir através do formato de quiz, resgatando a paixão e o interesse pelo esporte na população brasileira.



EXPLICAÇÃO DO CÓDIGO

IMPORTAÇÕES

```
import java.util.Scanner;  
import java.util.Random; O
```

que fazem: Scanner →
Permite ler dados digitados
pelo usuário (teclado).

Random → Gera números
aleatórios, usados para
sortear perguntas.

CLASSE E MÉTODOS

- public class Main { Define a classe principal do programa – o ponto de entrada.
 - Método main
- public static void main(String[] args) throws InterruptedException { É o método inicial, onde o programa começa. throws InterruptedException → Necessário porque o código usa Thread.sleep(), que pode lançar essa exceção.

BOAS - VINDAS

Mensagens de boas-vindas

```
System.out.println("== BEM  
VINDO AO QUIZZ ESPORTES ==");  
System.out.println("\nPREPARE  
PARA TESTAR...");
```

INSERINDO NOME

Entrada do nome do usuário

```
System.out.println("Por  
favor digite seu nome");
```

```
String nome =  
scanner.nextLine();
```

```
System.out.println("Praz  
er em te conhecer " +  
nome + ", bora  
começar?");
```

Pede o nome.

Armazena na variável nome.

Exibe uma mensagem personalizada.

PAUSA

Pequena pausa com
Thread.sleep
Thread.sleep(500); Pausa o
programa por 0.5
segundos. Usado para dar
sensação de fluidez no
quiz.

RESPOSTA

Pergunta para iniciar
System.out.println("1.
Sim");
System.out.println("2.
Não");
Mostra as opções de
início do quiz.

INICIAR

Lógica para iniciar ou não
Você provavelmente tem
algo como:
int escolha =
scanner.nextInt(); E
depois uma decisão: Se o
usuário responder 1 →
começa o quiz Se
responder 2 → encerra

ARMAZENAMENTO DAS PERGUNTAS

O código cria um array como este:

```
String[][] perguntas = { { "Pergunta...", "Alternativa A",  
"Alternativa B", "Alternativa C", "Alternativa D", "Resposta  
certa" }, ... };
```

Cada linha do array representa uma pergunta.

Cada elemento significa: [0] → Texto da pergunta [1] →
Alternativa A [2] → Alternativa B [3] → Alternativa C [4] →
Alternativa D [5] → Resposta correta

SORTEIO DAS PERGUNTAS

```
int perguntaSorteada =  
random.nextInt(perguntas.length)  
; String[] perguntaComRespostas  
= perguntas[perguntaSorteada];
```

Escolhe um número aleatório entre 0 e o total de perguntas.

perguntaComRespostas recebe a pergunta sorteada.

EXIBIÇÃO

```
System.out.println(perguntaC  
omRespostas[0]); // texto da  
pergunta
```

```
System.out.println("A) " +  
perguntaComRespostas[1]);
```

```
System.out.println("B) " +  
perguntaComRespostas[2]);
```

```
System.out.println("C) " +  
perguntaComRespostas[3]);
```

```
System.out.println("D) " +  
perguntaComRespostas[4]);
```

LEITURA DE RESPOSTA

```
String respostaUsuario =  
    scanner.next();
```

VERIFICAÇÃO DA RESPOSTA

```
if  
(respostaUsuario.equals(perguntaComRe  
spostas[5])) { System.out.println("Você  
acertou!");
```

```
    Thread.sleep(500); return; } else {  
    System.out.println("Você errou!
```

A resposta correta é " +
perguntaComRespostas[5] + ".");
Thread.sleep(500); }

Se a resposta for igual à resposta correta
→ exibe “acertou”. Caso contrário →
mostra a resposta correta.

FIM DO CÓDIGO

O return dentro do if finaliza o método main quando o usuário acerta.

MÉTODO FAZER PERGUNTAS

Esse método é extremamente importante.

```
public static void fazerPergunta(String[] perguntaComRespostas, Scanner scanner)
throws InterruptedException { Ele recebe: um array contendo UMA pergunta e suas alternativas, o scanner para ler resposta. a) Exibe a pergunta System.out.println("\n" + perguntaComRespostas[0]);
Thread.sleep(1000); b) Exibe as alternativas for (int i = 1; i <= 4; i++) {
System.out.println(perguntaComRespostas[i]); } Mostra A, B, C, D. c) Lê a resposta do usuário, validando A/B/C/D while (true) { respostaUsuario =
scanner.nextLine().trim().toUpperCase(); if (!respostaUsuario.matches("[ABCD]")) {
System.out.println("Opção inválida!"); continue; } break; }
```

Esse trecho: remove espaços, transforma em maiúscula, só aceita A/B/C/D. d)

```
Verifica se está correta if (respostaUsuario.equals(perguntaComRespostas[5])) {
System.out.println("Você acertou!"); return; } else { System.out.println("Você errou! A
resposta correta é " + perguntaComRespostas[5] + "."); } Simples: se igual à resposta
correta → acerta. senão → mostra a certa.
```

FIM DO PROGRAMA

Ele só termina quando o usuário escolhe “2 - Não”.

CONCLUSÃO

Por fim, o projeto consolidou o aprendizado adquirido ao longo do semestre e demonstrou o comprometimento do grupo em entregar uma solução funcional, bem estruturada e alinhada aos objetivos do Projeto Integrador. Cada etapa contribuiu para formação acadêmica e profissional dos integrantes, deixando claro que o conhecimento se constrói com prática, reflexão e cooperação.



OBRIGADO PELA
ATENÇÃO

