

Neste trabalho você implementará (usando obrigatoriamente a linguagem Java) um sistema Orientado a Objetos que organize um campeonato do Jogo GÊNIO. O sistema deve permitir que mais de um jogador disputem um campeonato. A cada rodada devem ser computados e exibidos os pontos (totais e da rodada) de cada Jogador. Um jogador deve jogar até errar sua sequência e depois passar a vez. Em caso de empate, uma rodada extra deve ser sugerida pelo sistema para os jogadores empatados e isso deve se repetir até que um jogador vença. No fim do campeonato deve ser possível imprimir um relatório onde sejam contemplados os campos :tempo total de jogadas de cada jogador, Total de pontos, Nome, Apelido, Data do Campeonato, Título do Campeonato e Jogada mais rápida de cada jogador.

### **Como jogar**

O GENIO é um jogo de memória visual e sonora, com 3 níveis de velocidade e 3 de dificuldade.

- Na primeira jogada, uma cor com o som correspondente vai acender aleatoriamente no seu jogo. Você precisa clicar novamente em cima dela, repetindo o que o jogo faz.
- A cada jogada, o GENIO acende uma luz e emite um som a mais, formando uma sequência cada vez maior, que deve ser sempre repetida pelo jogador.
- Se você errar a repetição, o jogo termina.
- Se você desejar, o jogo pode ser interrompido e retomado posteriormente do mesmo ponto.

### **Dificuldade e velocidade**

Para aumentar ou diminuir o grau de dificuldade e a velocidade, o jogador dispõe de dois botões azuis no centro de GENIO.

Com o botão da esquerda você regula os 3 níveis de dificuldade. Com o botão da direita, você escolhe o ritmo do jogo, com 3 opções de velocidade.

### **Para começar**

Vá com o cursor do mouse até o botão verde no centro de GÊNIO e clique sobre ele.

Serão avaliados no trabalho itens como criatividade, implementação de funcionalidades extras, prazo, documentação etc. A modelagem OO será um dos itens de avaliação. Trabalho iguais ou copiados de alguma fonte terão nota **Zero**. Todos os trabalhos deverão ser apresentados no Laboratório.

