

PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES II

Atividade 8 - Resultado

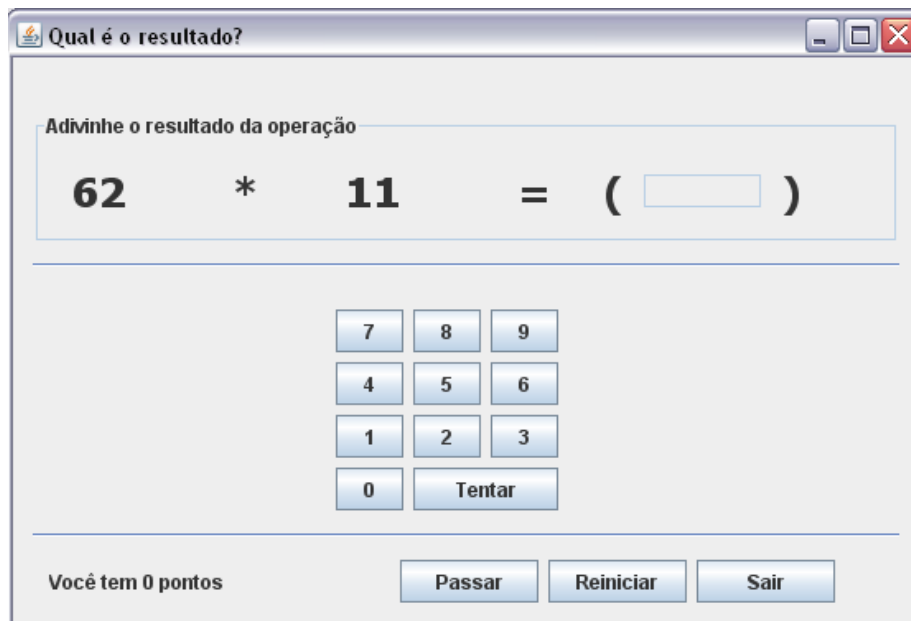
Você deverá implementar em Java o jogo matemático “Qual é o resultado?”. Nesse jogo é apresentada uma expressão com dois operandos e caberá ao jogador adivinhar o resultado da expressão dada.

O jogador terá a opção de fazer um palpite clicando nos botões numéricos até formar o número desejado e clicar no botão “Tentar”. A cada acerto, deverá ser contabilizado 1 ponto. O total de pontos acumulados deverá ser apresentado em tela. Cada erro será notificado através de mensagem, porém, o jogador não será penalizado, isto é, a contagem de pontos mantém-se a mesma e nova expressão é apresentada.

O jogador terá também a opção de desistir do palpite, clicando no botão “Passar”. Isso fará com que nova expressão seja apresentada, sem influenciar na contagem de pontos do jogador.

Haverá também um botão “Sair” que finaliza a aplicação.

Tanto a operação quanto os operandos são sorteados aleatoriamente a cada desafio. Considere utilizar somente números inteiros positivos menores que 100.



Observações importantes:

1. Não será obrigatório implementar o padrão Observer. Assim, view e controler podem ficar numa mesma classe.
2. Crie uma classe separada para realizar os cálculos. Essa será a classe que realiza o jogo propriamente dito. Corresponde, portanto à classe 'modelo' do padrão MVC.
3. Seu projeto deverá conter, no mínimo, dois pacotes: apresentacao (visão) e domínio (modelo).