



Projeto - 2o Bimestre

Descrição

- Projeto referente a *metade da nota do 2o bimestre* da disciplina Programação Orientada a Objetos
- Deve construir o projeto de acordo com o Tema indicado na linguagem de programação Java e utilizando a Orientação a Objetos

Realização e Entrega

- A partir de 05/01/2022 até 21/01/2022
- Pode ser realizado *individualmente* ou em equipe com até 4 pessoas. Preferencialmente a mesma equipa do trabalho anterior.
- Conteúdo a ser entregue:
 - o código do jogo funcionando
 - um arquivo LEIAME.txt com os integrantes da equipe
 - Um vídeo com no máximo 3 minutos explicando o código do jogo e mostrando o seu funcionamento; Deve ficar claro o que cada componente fez no projeto.
 - O vídeo deve ser disponibilizado através de um link (youtube google class room ou outro). Pode ser um link oculto, não precisa ser público.
- Caso algum código pronto ou material (livro, código, site, etc.) seja consultado, é importante descrever no LEIAME, bem como indicar no código com comentários.

Critérios de Avaliação

1. Executar sem erros
2. Utilizar os conceitos de Orientação Objetos aprendidos no 2o bimestre
3. Realizar as especificações solicitadas
4. Conter o vídeo de até 3 minutos conforme a especificação.
5. Indicar qualquer material consultado (código, livro, site, etc.) para realização do trabalho

Tema

Jogo de Cartas

- Descrição do Jogo - Parte 2 (2o bimestre)
- Alterar o Jogo - Parte (1o bimestre) da seguinte forma:
 - O jogo poderá ser jogado por até 4 usuários
 - O jogo poderá ter até 5 rodadas. O padrão será 3 rodadas, mas poderá ser alterado.
 - O usuário informará no início o tipo de carta, que pode ser:
 - Carta normal: conforme descrito na parte 1

- Carta Naipes+: nesse tipo de carta, os valores/ peso de todos os naipes são 1.
 - Carta Valor+: as cartas com números primos terão o valor final para comparação multiplicados por 3.
- Descrição do Jogo - Parte 1 (1o bimestre)
 - O jogo será jogado por 2 usuários;
 - Cada usuário identifica-se no sistema informando seu nome;
 - O jogo terá 3 rodadas;
 - A cada rodada deve acontecer o seguinte:
 - Cada jogador recebe uma carta escolhida de forma aleatória pelo Jogo;
 - O jogo apresenta a carta de cada jogador;
 - As cartas dos jogadores são comparadas a partir da pontuação final da carta e quem tiver a maior pontuação final ganha 3 pontos na rodada; quem tiver a segunda maior pontuação final ganha 2 pontos na rodada; quem tiver a menor pontuação final ganha 1 ponto na rodada.
 - Os pontos que cada jogador ganhou na rodada são armazenados;
 - Ao final de cada rodada, o jogo mostra a carta de cada jogador, a pontuação final das cartas da rodada, e a pontuação dos jogadores;
 - Após 3 rodadas, o jogo será encerrado e a pontuação de cada Jogador é apresentada, bem como o resultado final (a indicação do vencedor);
 - A comparação das cartas considerará o valor e o naipe das cartas, da seguinte forma:
 - Os valores para as cartas são: As,2,3,4,5,6,7,8,9,10,Valete, Dama e Rei
 - Os naipes de uma carta podem ser: Paus, Ouros, Copas e Espadas
 - A pontuação final da carta será a multiplicação do valor pelo Naipe, considerando que
 - Valete 11, Dama 12, Rei 13 e As 1;
 - O Naipes terão os seguintes valores:
 - Paus: 2;
 - Ouros: 3;
 - Copas: 4;
 - Espadas: 5;

Exemplo Comparação de Cartas (Parte 1 - 1o bimestre)

Jogador 1: Valete de Paus

Pontuação final da carta: $11 * 2 == 22$ (valete ==11, paus ==2)

Jogador 2: 7 de Ouros

Pontuação final da carta: $7 * 3 == 21$

Jogador 3: 5 de Espadas

Pontuação final da carta: $5 * 5 == 25$

Nesta rodada:

Jogador 3 ganhou 3 pontos

Jogador 1 ganhou 2 pontos

Jogador 2 ganhou 1 pontos

Dicas:

1. para versão 2 será preciso utilizar array.
2. Naipe é cada “família” ou tipo das cartas. Cada naipe traz todos os números de 2 a 10, o Ás (que representa

ora 1, ora 14), Valete, Dama e Rei. As 52 cartas representam as 52 semanas do ano. Os 4 naipes representam as 4 estações do ano. As 13 cartas de cada naipe representam as 13 semanas que compõem cada estação.

*Atualizado em 4 de janeiro de 2022