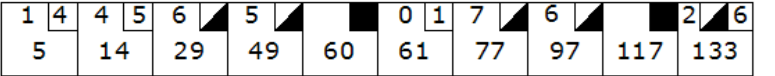
# Kata - TDD: Boliche

## O que é?

O boliche é um esporte cujo objetivo é derrubar, com uma bola, uma série de pinos alinhados ao fundo de uma pista. Como a perícia do jogador é mais importante que a sua força ou resistência física, pode-se jogar boliche por toda a vida e obter bons resultados, tanto por lazer entre amigos e familiares como por esporte em competições nacionais e internacionais.

## Objetivo

O boliche tem por finalidade arremessar uma bola sobre uma pista para atingir dez pinos dispostos em uma formação triangular.



Uma partida ou uma “linha” consiste em dez jogadas (“Frames”). Do “Frame” 1 ao 9 o jogador tem direito a dois arremessos no máximo, a fim de derrubar todos os pinos “Spare”. No caso de derrubar todos os pinos no primeiro arremesso – “Strike” -, o jogador não deve arremessar a segunda bola. No décimo “Frame” existe a possibilidade de três arremessos. Se nos dois primeiros arremessos foram derrubados os 10 pinos “Spare”, ou se foi (foram) feito(s) 1 ou 2 “Strikes” haverá o terceiro arremesso.

Quando um atleta consegue dois “Strikes” seguidos, ele faz um “lique” ou “duque”. O número máximo de pontos numa partida é 300, conseguidos com doze “Strikes”.

## A Canaleta

Canaletas são depressões (valas), que existem à esquerda e à direita das pistas, destinadas a evitar que as bolas invadam as pistas vizinhas. As bolas lançadas são devolvidas aos jogadores por um túnel, geralmente instalado abaixo das pistas e ao lado das canaletas. Atualmente, os equipamentos de boliche mais modernos possuem dispositivos chamados "bumpers", que podem ser acionados opcionalmente pelo jogador para evitar que as bolas caiam nas canaletas. Esta ferramenta é bastante útil para jogadores novos ou crianças, ajudando a fazer com que a bola acerte os pinos nos jogos de lazer e entretenimento. No caso da bola cair na canaleta, não acerta nenhum pino, sendo assim, não marca nenhum ponto naquele arremesso.

## Requerimentos

Escreva uma classe chamada “Jogo” que possui dois métodos:

* Arremessar (pinos: int) : void - que é chamada todas as vezes que um jogador fizer sua jogada. O argumento é o número de pinos que ele acertou.
* Pontuacao() : int - Deve ser chamado somente no fim do jogo, e retorna um inteiro dizendo o total do placar para o jogador.

## Uma Rápida Sessão de Design

