## **TRABALHO MENSAL - 3**

VALOR **10,0** 

NOTA

UFJ.

Página 1 de 1

Curso		Unidade
Bacharelado em Ciência da Computação In		Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas
Disciplina		
Programação	Orientada a Objetos	
Turma	Data de Entrega	Professor(a)
3º Período	31/08/2023	Marcos Wagner de Souza Ribeiro

## Questão Única - Faça um aplicativo para o jogo a seguir:

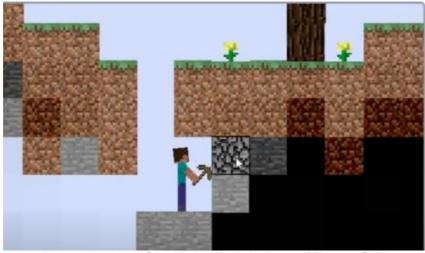


Figura 1 – Interface principal do jogo (Minecraf2D)

## Detalhes da construção do aplicativo:

- As janelas devem ser construídas usando sempre a classe JFrame.
- Os modelos geométricos necessários devem ser construídos usando a classe Graphics. O método para tal ação deverá ser o "paint" que existe em várias classes Java.
- U) Todos os fluxos existentes nos jogos deverão ser construídos com uso da classe Thread ou por implementação da interface Runnable.
- () Tenha sempre bem claro na construção do programa os conceitos da Orientação a Objetos, identificando com comentários sempre que necessário.
- J) Construa o Diagrama de Classes do aplicativo. Idealmente faça o diagrama primeiro e implemente depois. Caso seja feito o contrário, faça a Engenharia Reversa gerando o diagrama.

## Detalhes do jogo:

- a) Existência de no mínimo três tipos de blocos (terra, concreto e grama)
- b) Existência de no mímimo duas ações (criar e destruir).
- c) Existência de uma referência para o avatar.