

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

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



Figura 1 – Interface principal do jogo (Minecraft2D)

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.
- ⌋ 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.
- ⌋ 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 mínimo duas ações (criar e destruir).
- c) Existência de uma referência para o avatar.