

Disciplina: Laboratório de OO Professor: Mark Douglas Jacyntho

Trabalho correspondente à A2, valendo 10,0. Composição da nota: 5,0 para o desenvolvimento do trabalho (nota para o grupo de no máximo 4 alunos) e 5,0 para apresentação/arguição oral (nota individual).

Jogo da Forca:

O jogo consiste em se tentar acertar as letras de uma ou mais palavras escondidas. Se o jogador errar a letra, surge mais um pedaço de um boneco que poderá ir pra a forca;

As palavras, para cada rodada, são obtidas de um banco de palavras, que o próprio jogador pode cadastrar. Cada palavra pertence a um tema;

A cada rodada, a aplicação sorteia se mostrará uma, duas ou três palavras e escolhe aleatoriamente o tema e as palavras. Todas as palavras são do mesmo tema;

A palavra é exibida escondida e cada letra acertada desvenda sua posição correspondente;

Letras erradas são colocadas num quadro e um dos pedaços do boneco aparece. Pode errar no máximo 10 letras. No décimo erro, o boneco vai pra forca;

Somente pode arriscar, na tentativa de acertar todas as palavras, uma única vez. Quando ele acerta as palavras, ganha 100 pontos e para cada letra que ficou encoberta somam-se mais 15 pontos;

A rodada termina quando arriscou ou descobriu ou a quantidade de letras erradas é igual a 10. Descobriu significa que arriscou e acertou ou encontrou todas as letras de todas as palavras;

O nome do jogador é guardado, bem como os pontos obtidos nas suas rodadas para fazer parte do quadro de maiores escores (pontuações).

Implemente, em Java, o jogo descrito acima, com classes, relacionamentos, atributos, operações, invariantes (regras de negócio), repositórios, fábricas e serviços. O modelo de design, a ser implementado, será fornecido pelo professor.