

PROJETO FINAL - MC322

Antônio Hideto Borges Kotsubo - 236041

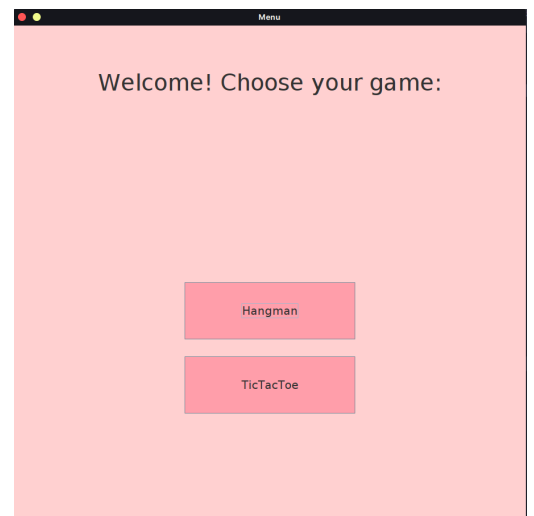
Gabriel Alves de Arruda - 248132

Lucca Miranda Nunes - 230554

Yvens Ian Prado Porto - 184031

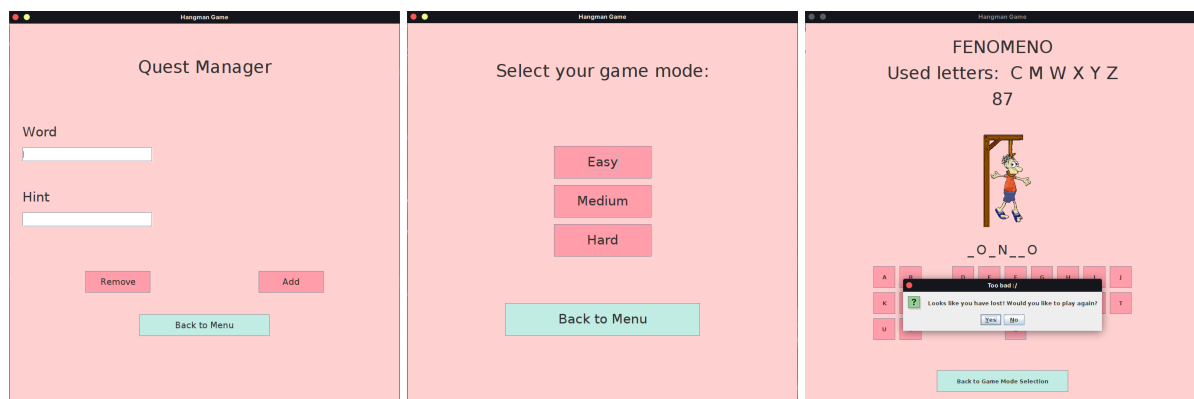
Geral

Para esse projeto, optamos por implementar um hub de mini jogos conhecidos: o jogo da forca e o jogo da velha. São jogos simples à primeira vista, mas que são mais do que suficientes para aplicarmos os conceitos estudados até agora na disciplina. As implementações contam com leitura de arquivo texto, interfaces gráficas, interfaces, classes abstratas e enums. A interface gráfica foi implementada com o Java Swing, e utilizamos algumas classes abstratas para definir o “esqueleto” dos menus de cada jogo.



Jogo da Forca

Esse jogo foi o primeiro a ser desenvolvido. Nossa implementação conta com um gerenciador de palavras e dicas e o jogo em si. O gerenciador é responsável por cadastrar novas duplas - (palavras, dica) - em um arquivo texto no qual usamos como “banco de dados” primitivo. Por outro lado, caso o usuário opte por jogar, ele pode selecionar diversos modos - fácil, médio, difícil -, que se diferenciam pelo tempo que o jogador tem para adivinhar a palavra sorteada. Assim que ele escolhe a dificuldade, uma classe específica é responsável por ler o arquivo texto com as palavras, recuperá-las todas e retornar uma delas de forma aleatória para que seja usada no jogo.



Jogo da Velha

Nesse jogo, apenas um modo de jogo foi desenvolvido: jogador contra jogador. Os jogadores alternam os turnos e foi implementada toda a lógica de vitória/derrota/empate. Novamente, fizemos uma espécie de banco de dados primitivo para guardar o histórico das partidas em um arquivo de texto.

