

JavaFX

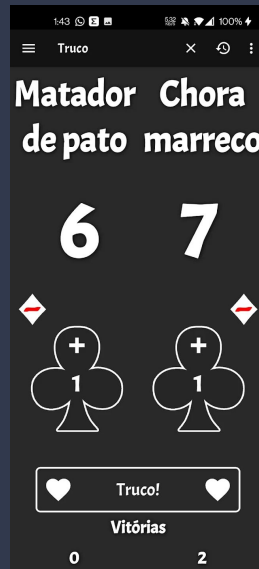
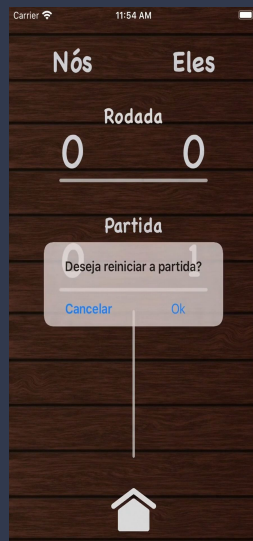
Exercício Final

Desenvolvimento de Aplicações
Aula 16



MARCADOR DE
TRUCO

Exemplos



Requisitos Funcionais (Parte 1)

- O programa será usado apenas para jogos entre duas equipes (uma contra a outra), ou seja, .
- O programa deve possuir uma opção para informar o nome de cada equipe e esse nome deve ficar visível na tela principal.
- A única opção do sistema que pode aceitar digitação de texto (letras, números e demais caracteres) é no momento de informar o nome das equipes, as demais funções devem possuir botões específicos para cada ação, exemplo, “somar” e “diminuir” pontos das equipes.
- A pontuação de cada equipe será de 0 a 12 pontos, onde 12 significa o final da partida.

Requisitos Funcionais (Parte 2)

- O programa deve ter botões para aumentar e diminuir a pontuação de cada equipe individualmente.
- Além da pontuação da partida atual, o programa deve exibir a quantidade de vitórias de cada equipe, lembrando que uma vitória é considerada quando a pontuação chega a 12 pontos.
- O programa deve possuir uma interface amigável, usando cores e imagens que ajudem na interpretação de cada função.
- Opcional: Caso alguma dupla deseje trabalhar com outro estilo de jogo, será permitida a substituição para o jogo de vôlei de quadra, onde apenas o requisito de pontuação deve ser alterado, considerando 25 como final de um set, e o máximo de 5 set's.

Pontuação

- O prazo de entrega do trabalho é até 20/11/2023.
- O trabalho deve ser realizado em duplas.
- O trabalho deve ser apresentado em sala de aula no dia 21/11/2023.
- O trabalho terá peso de 10% na média do bimestre.
- Após a apresentação de todas as duplas será estabelecida uma votação na sala de aula que será realizada através do moodle, onde cada aluno poderá votar no melhor programa, a dupla com a maior votação receberá 2 matercoins (1 para cada integrante). Obs.: Não será permitida votação no seu próprio trabalho, ou seja, precisa votar em algum outro trabalho de outra dupla.