

# Jogo Show do Milhão



Funcionamento, User Stories, Cartões CRC e Utilização da POO



## Show do Milhão - O que é?

Show do Milhão é um jogo de perguntas e respostas em que o jogador vai avançando à medida que vai acertando as perguntas. Em cada avanço, o prêmio (em dinheiro) aumenta, até que o jogador atinja o prêmio máximo de 1 milhão de reais.



## Show do Milhão - O que é?

Em cada pergunta, o jogador terá 3 tipos de ajuda, sendo estas:

- Retirar Metade: retira duas alternativas da pergunta;
- Universitários: estes irão responder corretamente;
- Ligar para algum amigo: a resposta dada sempre será a correta.

O jogador pode escolher as 3 ajudas na mesma pergunta, mas ao escolher alguma dessas ajudas, ele não poderá escolhê-la novamente até que o jogo termine.



## O jogo acaba quando:

- 1) O jogador acerta todas as perguntas e ganha o prêmio máximo;
- 2) O jogador erra uma pergunta e perde todo o dinheiro ganho;
- 3) O jogador decide parar antes de responder a pergunta e sai com metade do que já ganhou.

As regras serão mais bem detalhadas nos User Stories.



## Como será feito

O jogo será construído com o paradigma de programação orientada a objetos, cujas classes estão detalhadas mais adiante. As perguntas ficarão em um arquivo externo e serão diferenciadas em perguntas fáceis, médias e difíceis, uma vez que, à medida que o jogador vai avançando, as perguntas devem aumentar o seu nível de dificuldade.



# USER STORIES

# USER STORIES



- **Ver regras:**

Um usuário que não conhece o jogo poderá ver as regras do Show do Milhão antes de começá-lo para não haver dúvidas sobre o seu funcionamento.

Critérios de Aceitação:

- Visualização das regras do jogo.

- **Ranking:**

Um usuário que joga o Show do Milhão terá seu prêmio salvo automaticamente ao parar ou perder o jogo.

Critério de Aceitação:

- Visualização dos melhores resultados
- Visualização dos piores resultados
- Visualização dos jogadores com mais troféis (milhões)

# USER STORIES



- **Pedir ajudas:**

O usuário que estiver com dúvida nas alternativas poderá pedir uma ajuda para auxiliar na resolução da pergunta.

Critérios de Aceitação:

- Pedir a ajuda Retirar Metade(retira duas alternativas da pergunta).
- Pedir ajuda aos universitários(os universitários irão responder corretamente).
- Ligar para algum amigo(a resposta dada sempre será a correta).



# USER STORIES



- **Responder perguntas:**

O usuário que queira continuar o jogo terá que escolher uma das 4 alternativas para a pergunta que aparecer. Caso acerte, prossegue com o jogo.

Critérios de Aceitação:

- Escolher uma resposta dentre as 4 alternativas.
- Escolher uma ajuda. Mais de uma ajuda poderá ser usada em uma pergunta.
- Caso a resposta seja errada, mostrar na tela a finalização do jogo.
- Caso a resposta seja a certa, mostrar na tela as opções de parar o jogo ou prosseguir.

# USER STORIES



- **Trocar pergunta:**

O usuário que não souber responder a pergunta ou não tiver mais ajudas disponíveis poderá pular a pergunta e receberá outra.

Critérios de Aceitação:

- Pular a pergunta.

- **Parar:**

O usuário que queira receber metade do prêmio poderá parar o jogo, ou pode arriscar entre as alternativas das perguntas.

Critérios de Aceitação:

- Parar o jogo e receber metade do prêmio da pergunta.



# CARTÕES CRC

# CARTÕES CRC



Repositorio	
Responsabilidades	Colaborações
Ler perguntas	Pergunta
Salvar resultado	Resultado
Ler rankings	Ranking

SistemaOperacional	
Responsabilidades	Colaborações
Limpar tela*	

Pergunta	
Responsabilidades	Colaborações
Alternativas	
Resposta correta	
Enunciado	
Dificuldade	

Resultado	
Responsabilidades	Colaborações
Nome	
Pontuação	
Data	

Rankings	
Responsabilidades	Colaborações
Resultados*	Resultado
Setar Resultados	
Ordenar resultados	

# CARTÕES CRC

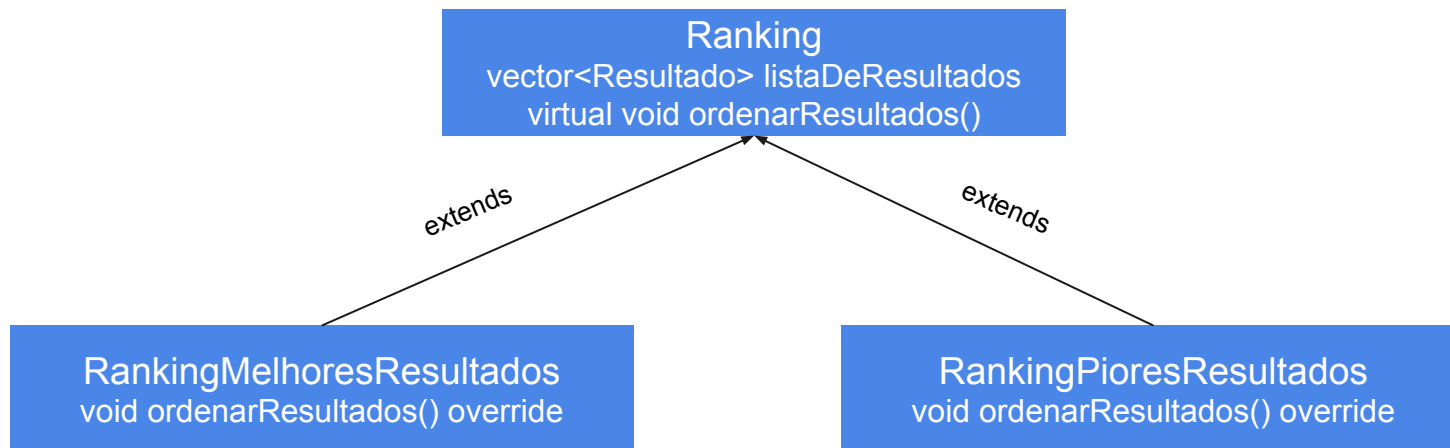
Menu	
Responsabilidades	Colaborações
Ler nome do jogador	FluxoDoJogo
Ler sistema operacional	SistemaOperacional
Iniciar jogo	Repositorio
Mostrar rankings	Ranking

FluxoDoJogo	
Responsabilidades	Colaborações
Nome do jogador	Pergunta
Acertos	Resultado
Valor atual	Repositório
Perguntas	SistemaOperacional
Sortear próxima pergunta	
Parar jogo	
Salvar Resultado	
Usou pulo	
Usar pulo	
Usou cartas	
Usar cartas	
Usou universitários	
Usar universitários	

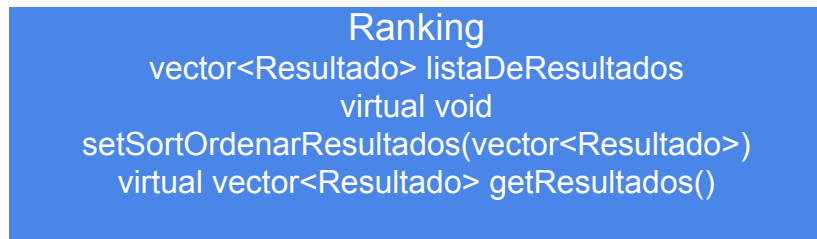


# UTILIZAÇÃO DA PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

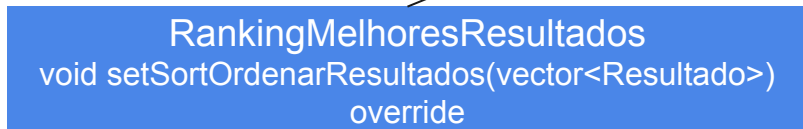
# POO - HERANÇA E POLIMORFISMO



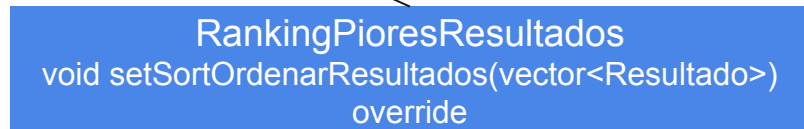
# POO - HERANÇA E POLIMORFISMO



extends



extends

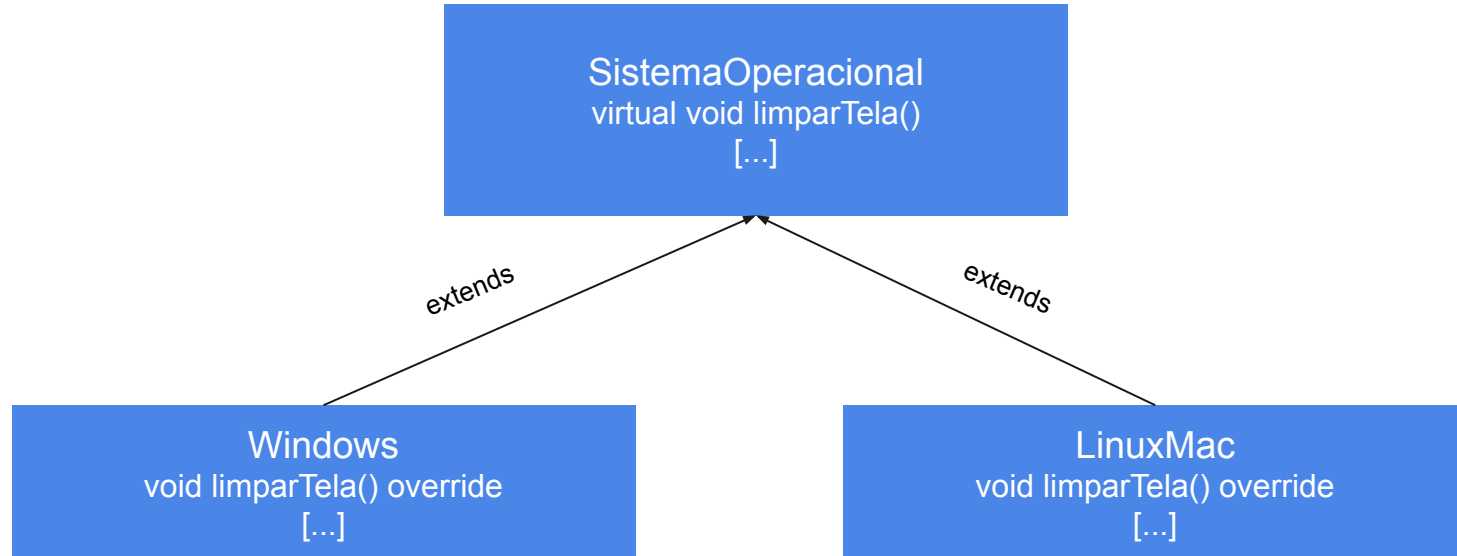


Posição	Nome	Prêmio	Data
1	Alberto	R\$ 1.000.000	07/10/2019
2	Ramon	R\$ 900.000	08/10/2019
3	Leandro	R\$ 900.000	07/10/2019

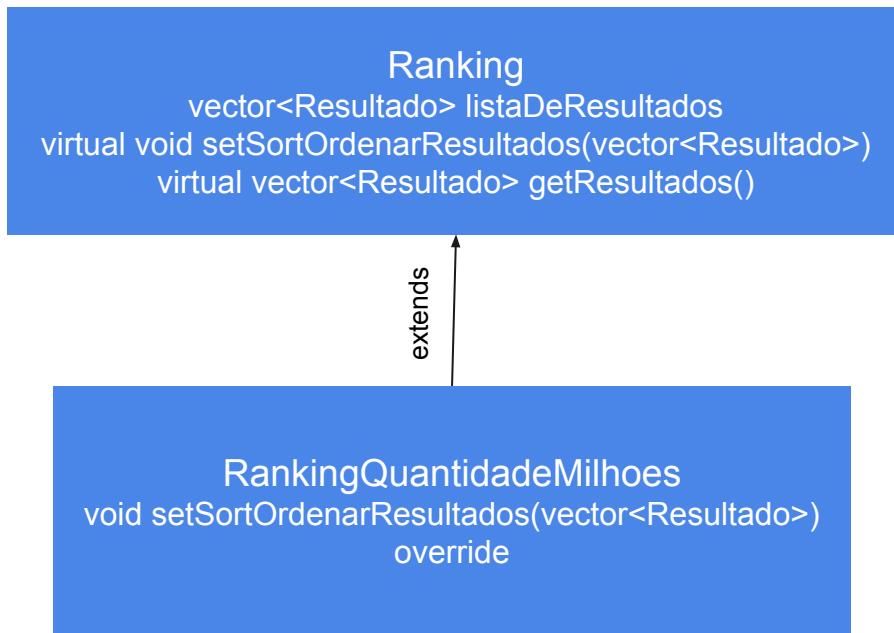
Posição	Nome	Prêmio	Data
323	Thiago	R\$ 50	04/10/2019
322	Simone	R\$ 100	08/10/2019
321	Alessandro	R\$ 150	01/10/2019



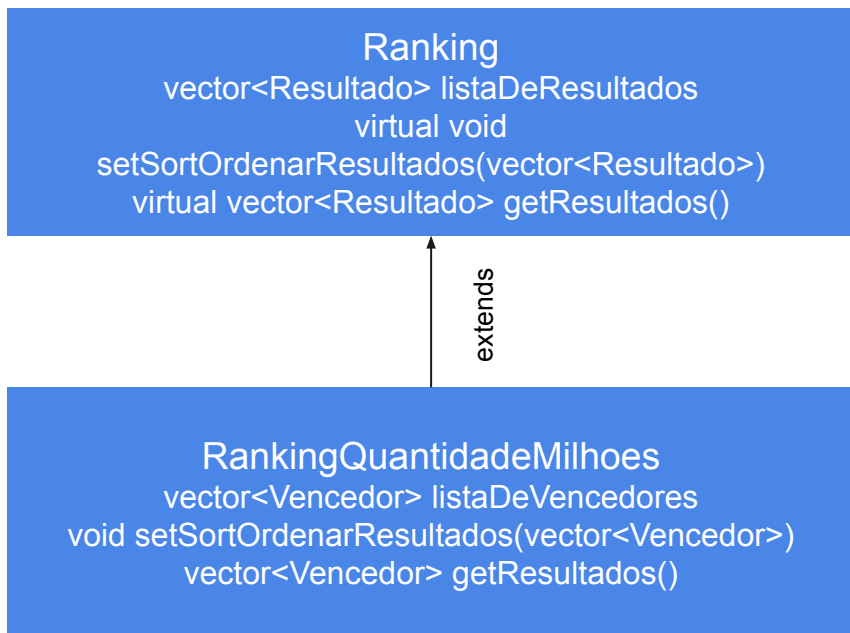
# POO - HERANÇA E POLIMORFISMO



# POO - HERANÇA E POLIMORFISMO



# POO - HERANÇA E POLIMORFISMO



Posição	Nome	Milhões	Último Milhão
1	Jogador A	6	07/10/2019
2	Jogador B	5	08/10/2019
3	Jogador C	3	09/10/2019

## Criadores:

- Bernardo Nunes
- Fernando Moreira
- Otávio Meira
- Vinícius Assis

