

Linguagens Script

2021 / 2022

Trabalho Prático

Ricardo Almeida de Aguiar Tavares - 2021144652 – LEI

João Choupina Ferreira da Mota - 2020151878 – LEI

Alexandre Almeida Moreira - 2020144214 – LEI

Coimbra, 18 de junho de 2022

Índice

[Introdução 3](#_Toc106560085)

[Funcionamento 4](#_Toc106560086)

[Página Inicial 4](#_Toc106560087)

[Jogo 4](#_Toc106560088)

[Final de jogo 5](#_Toc106560089)

[Funcionalidades Implementadas 6](#_Toc106560090)

[Componentes 7](#_Toc106560091)

# Introdução

Projeto criado no âmbito da unidade curricular de Linguagens Script com o intuito de criar um jogo em linguagem *React.*

O jogo recriado é bastante popular tendo o nome de Sopa de Letras. Este tem como objetivo encontrar as palavras indicadas no lado direito do tabuleiro.

# Funcionamento

## Página Inicial

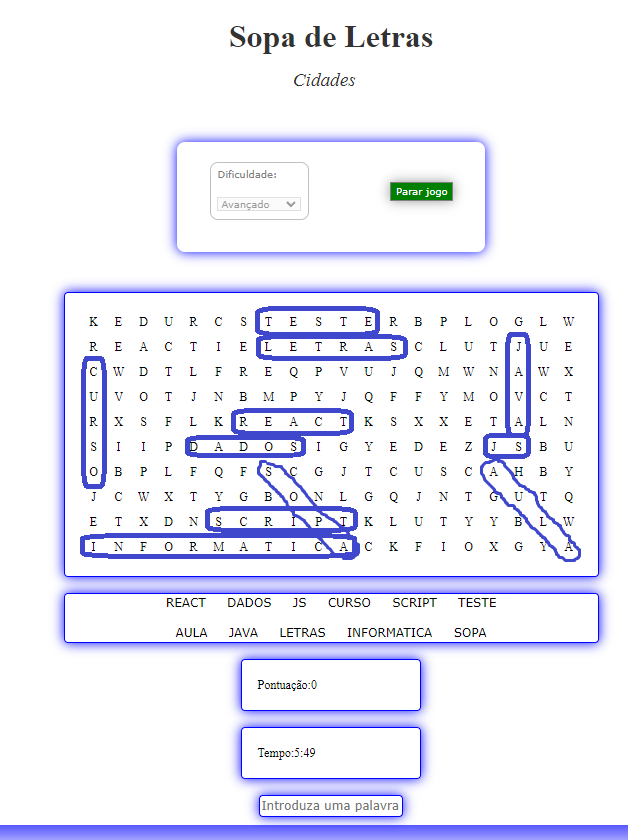


## Jogo

Escolhendo a opção de jogo (Simples, Intermédio ou Avançado) da página Inicial e clicando no botão de Iniciar Jogo, é apresentado a seguinte página, onde mostra o tabuleiro a jogar e as palavras que devem ser procuradas no tabuleiro. Além disto, o tempo começa também a decrescer.

|  |  |
| --- | --- |
| Jogo Simples | Jogo Intermédio |

Jogo avançado



## Final de jogo

Para jogar, o utilizador deve clicar em todas as letras que considera fazerem parte da palavra, por ordem da mesma. Se a palavra selecionada for correta irá aparecer a verde e automaticamente serão alterados os pontos do jogador. No final de cada jogo (ou por fim de tempo, ou por descoberta de todas as palavras), aparecerá uma mensagem com a pontuação, para o utilizador colocar o seu nome.

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

# Funcionalidades Implementadas

|  |  |
| --- | --- |
| Funcionalidade | Implementada / Não Completamente Implementada |
| Apresentação de uma lista de palavras aleatórias (de entre uma lista disponível, definida num array ou num ficheiro) | Não Completamente Implementada, é feita a apresentação das palavras, mas de forma estática |
| Apresentação da grelha que incluam as palavras em posição aleatória | Não Completamente Implementada, as palavras não estão em posição aleatória, mas as restantes letras são aleatórias |
| Seleção da palavra na grelha (com ajuda do rato e/ou teclado) | Implementada, com a utilização de rato |
| 3 níveis de jogo (simples, intermédio e avançado) em que a dimensão da grelha e número de palavras varia | Implementadas |
| Tempo de jogo limitado, dependendo do nível | Implementada |
| Pontuação (metodologia ao critério dos alunos) | Implementada, a pontuação aumenta consoante a rapidez do jogador |
| Identificação de fim de jogo | Implementada |
| Permitir jogar novamente | Implementada |
| Permitir a especificação de outras palavras, para além das já existentes no array. | Não Completamente Implementada, é feita a leitura da palavra, mas a mesma não é armazenada |

# Componentes

Control Panel – Página inicial de jogo

Game Panel – Página de jogo

Game Over Modal – Página fim de jogo

Header – Header

Footer - Footer