

# The Big ~~Picture~~ Question Database



# The Big Question Database

## •Objectivo

- Carregar correctamente uma base de dados de perguntas para usar no concurso “*The Big Question*” (2º Trabalho prático de IP).

## •Descrição e Funcionalidades

- Uma **questão** do “The Big Question” caracteriza-se pelo seu enunciado (a pergunta, em si), quatro respostas alternativas, e resposta correcta.
- O **ficheiro** `perguntas.txt` é um ficheiro de texto que contém um conjunto de questões. Para cada questão, o ficheiro apresenta, em linhas separadas, a pergunta, as quatro respostas alternativas, e a resposta correcta.
- Um **concurso** tem uma **coleção** ordenada **de questões**. Quando é criado, o concurso está vazio, mas é possível adicionar-lhe questões novas, uma de cada vez. O número expectável de questões não é conhecido à partida.

# The Big Question Database

- O seu programa deve criar um concurso e preencher sua respectiva colecção ordenada de questões com questões extraídas do ficheiro `perguntas.txt`
- Após o preenchimento da colecção ordenada de questões, o programa deve ir pedindo ao utilizador um número  $x$  de questões e escrever as  $x$  questões, pela ordem em que foram carregadas, no output, com as respectivas respostas alternativas, sendo a alternativa correcta destacada entre os símbolos `>>>` e `<<<`.
- Entre pedidos sucessivos, o programa deve ir começando a listagem seguinte na pergunta onde interrompeu a listagem anterior.
- Caso o número de questões a escrever na consola ultrapasse o número de questões existentes no ficheiro, as questões devem ser reutilizadas, as vezes que forem necessárias, sempre mantendo a sequência.
- O programa termina quando o utilizador pedir 0 questões.

# The Big Question

- Defina em Java a nova classe `Main`
- Defina em Java uma classe `GameShow`, onde deve guardar uma colecção de questões.
  - É natural que venha a decidir criar classes adicionais, para resolver este desafio. Decida o que necessita e crie as que entender por bem.
- Consute o formato do ficheiro a ler (pode usar esses dados para o testar, no moodle terá um exemplo um pouco maior de base de dados de perguntas)

# Exemplo de ficheiro de entrada

## (com 4 questões)

No jogo League of Legends, o que é necessário destruir da equipa adversária?

- O Nexus
- O Focus
- O Dux
- O Maximus

A

Como se chamava o cavalo de D. Quixote?

- Silver
- Mr. Ed
- Rocinante
- Trovaio

C

O Presidente-Eleito dos Estados Unidos, Donald Trump prometeu construir um muro...

- Em Berlim
- Na fronteira com o México
- Na fronteira com a Nova Zelândia
- A volta da Trump Tower, em Nova Iorque

B

Na Guerra dos Tronos, os Lannisters

- são loiros platinados
- tem como símbolo um veado
- pagam sempre as suas dívidas
- passam a vida a dizer que o inverno está a chegar

C

# Exemplo de interacção

Quantas perguntas quer ver?

2

No jogo League of Legends, o que e necessario destruir da equipa adversaria?

>>>A. O Nexus<<<

B. O Focus

C. O Dux

D. O Maximus

Como se chamava o cavalo de D. Quixote?

A. Silver

B. Mr. Ed

>>>C. Rocinante<<<

D. Trovao

Quantas perguntas quer ver?

3

O Presidente-Eleito dos Estados Unidos, Donald Trump prometeu construir um muro...

A. Em Berlim

>>>B. Na fronteira com o Mexico<<<

C. Na fronteira com a Nova Zelandia

D. A volta da Trump Tower, em Nova Iorque

Na Guerra dos Tronos, os Lannisters

A. sao loiros platinados

B. tem como simbolo um veado

>>>C. pagam sempre as suas dividas<<<

D. passam a vida a dizer que o inverno esta a chegar

No jogo League of Legends, o que e necessario destruir da equipa adversaria?

>>>A. O Nexus<<<

B. O Focus

C. O Dux

D. O Maximus

Quantas perguntas quer ver?

0

Adeus.