

Teste de Preparação (não conta para avaliação)

Beja, terça-feira, 3 de abril de 2018

Leia com muita atenção as regras seguintes para a realização do teste.

1. Logo que receba o enunciado só poderá sair quando entregar o enunciado e quando terminar o tempo definido para a realização do teste.
2. A entrega no moodle APENAS pode ser feita depois do docente na sala a autorizar.
3. **O aluno apenas pode consultar a resolução já dada do GP3 e disponível na página moodle da unidade curricular.** Essa mesma resolução também deve servir de base para a resolução dos exercícios propostos.
4. O teste é estritamente individual.
5. O teste é feito num terminal da sala de aula na área do próprio aluno.
6. Com exceção para os docentes presentes na sala, não é permitido comunicar com quaisquer outras pessoas.
7. Não é permitido utilizar a Internet.
8. A troca de qualquer material com outra pessoa tem de ser autorizada pelo docente presente na sala.
9. O não cumprimento de qualquer dos 8 pontos anteriores terá como consequência zero valores na avaliação por teste o que implicará reprovação na unidade curricular no presente ano letivo. Excepcionalmente, poderá ser atribuída uma penalização menor.
10. Durante o teste, o conteúdo no ecrã dos terminais pode ser visto e gravado remotamente.
11. Não se esclarecem dúvidas sobre os enunciados dos problemas propostos: a interpretação do enunciado é considerada como parte da resolução dos problemas propostos. Todas as eventuais dúvidas na interpretação do enunciado deverão ser resolvidas por si próprio. Caso detecte ambiguidades, omissões e/ou incorreções, resolva-as em função da sua melhor interpretação. Caso considere necessário, explique a sua interpretação. Tal será considerado aquando da avaliação.
12. Qualquer ficheiro com erros de compilação conta como não entregue pelo que é classificado com zero valores. Assim, é preferível entregar uma versão que compile ainda que mais incompleta.
13. A resolução é efetuada sob a forma de um único projeto IntelliJ.
14. O projetos IntelliJ (a própria diretoria compactada do projeto) tem de ser entregue em ficheiro NO FORMATO ZIP. O nome do ficheiro deve ter o seguinte formato:
NNNNN_PrimeiroNomeUltimoNome_P02_TestesPreparacao.zip
Por exemplo:
12345_MariaAlbertina_P02_TestesPreparacao.zip
15. As resoluções entregues que não tenham o nome e número de aluno do autor não serão avaliadas.
16. Os critérios de avaliação serão a funcionalidade (o código faz o que é pedido), simplicidade/elegância e o cumprimento das regras de estilo referidas ao longo do semestre. Exceptuam-se os comentários no código, os quais poderão ser utilizados apenas para a eventual apresentação da interpretação prevista no ponto 11.

Enunciado

A resolução das questões seguintes tem obrigatoriamente de ser feita com base na resolução do Guia Prático 3 disponível na página moodle da unidade curricular.

1. **(10,0 valores)** Adicione a seguinte funcionalidade ao programa que permite jogar ao Jogo do Galo: sempre que uma jogada é feita numa posição adjacente à anterior (posições que se tocam) surge uma caixa de diálogo a assinalar esse facto com o texto "Jogada próxima". Para implementar esta funcionalidade, deve acrescentar e utilizar um novo método na class TicTacToeBoard com o nome touching.
2. **(10,0 valores)** Adicione a seguinte funcionalidade ao programa que permite jogar ao Jogo do Galo: sempre que o jogo termina surge o tabuleiro em modo de texto na caixa de diálogo que assinala o fim do jogo com empate ou com vitória. Mais especificamente, após o texto Draw!, Player 'O' won! ou Player 'X' won! deve surgir o tabuleiro em modo de texto. Por exemplo:

```
Draw!  
X X O  
O O X  
X O X
```

Boa sorte!