Grupo: Leonardo Santos Abreu, Rafael Silveira Piña Rodrigues, Tatiana Reimer Barata

Turma: 3WA

**Funcionalidades**

O projeto será dividido nos seguintes módulos:

* Jogador

escolherNome( ) : mostra o lugar onde o jogador irá colocar o nome e guarda

atribuiPontuacao( ) : armazena as pontuações individuais dos jogadores

* Jogada

jogarDados( ) : joga os dados

manterDados( ) : escolha dos dados que o jogador quer manter

selecionarJogada( ) : seleciona na tabela a pontuação que o jogador quer

somaDados( ) : soma os dados da jogada

proximoJogador( ) : muda o jogador que vai jogar

* Tabela

preencheTabela( ) : preencher a tabela o jogo com os dados fornecidos pelo módulo pontuação

limpaTabela( ) : retira os pontos que o jogador não selecionar

* Pontuação

somaColuna( ) : soma pontuação final de cada jogador

calcularBonusYa( ) : verifica se o jogador fez mais de um Yahtzee, e se fizer, calcula o bônus

calcularSuperior( ) : calcula a soma da seção superior da tabela, e calcula o bônus, se tiver

As seguintes funções calculam as pontuações conforme a regra:

calcularOnes( )

calcularTwos( )

calcularThrees( )

calcularFours( )

calcularFives( )

calcularSixes( )

calcularThreeOfAKind( )

calcularFourOfAKind( )

calcularFullHouse( )

calcularSmallStraight( )

calcularLargeStraight( )

calcularChance( )

calcularYahtzee( )

mostrarOpções( ) : junta os resultados das funções de calcular pontuações e mostra as possíveis pontuações para aquela jogada na tabela

* Jogo

reiniciarJogo( ) : volta para a tela inicial do jogo

finalizarJogo( ) : finaliza o jogo

sairDoJogo( ) : fecha a tela do jogo

calculaGanhador( ) : compara as pontuações finais dos jogadores e mostra o vencedor

**Regras do jogo**

O módulo Jogador será responsável por identificar a quantidade de jogadores, escolher seus nomes, e atribuir as suas pontuações. As rodadas serão controladas pelo módulo Jogada, onde também ficarão os dados, que os jogadores poderão jogar até 3 vezes por rodada.

A cada rodada, aparecerão os possíveis pontos do jogador, de acordo com as regras de pontuação do módulo Pontuação, e quando ele decidir a sua pontuação para aquela rodada, seus pontos serão gravados em uma função do módulo Jogador.

Após 13 rodadas, uma função no módulo Pontuação irá verificar se houve bônus, e se houver, atribuirá ao jogador. Depois, no módulo Pontuação, os pontos vão ser somados e comparados no módulo Jogo, que também mostrará o vencedor.