



## Projeto : Quiz

Professor: Fábio José Rodrigues Pinheiro



### Nota:

*Projeto prático para compor nota na média final da disciplina, tendo **peso 03**. Deverá ser feito em dupla, e a entrega **até o dia 31/11** na página da disciplina. O trabalho deverá ser apresentado em sala de aula (dias 01 e 03/12), com momentos de questionamento por parte do professor.*

## 1 Contextualização

Jogos digitais, além de serem uma das formas de entretenimento mais populares nos tempos atuais (bem como das mais rentáveis), também podem ser utilizadas como uma ferramenta de ensino, aliando aprendizagem e diversão.

Os jogos de **Quiz** aliam muito bem essas duas características: entretenimento e conhecimento. Isso se comprova nos inúmeros programas de televisão que fizeram da brincadeira "Perguntas e respostas" uma fórmula de sucesso nas últimas décadas.

Hoje é possível encontrar inúmeros sites e ferramentas que permitem criar e customizar um jogo de Quiz para atender as mais variadas necessidades.

## 2 O Projeto

A proposta deste projeto é que seja desenvolvido um **Jogo de Quiz**, onde o usuário tenha a possibilidade de criar uma quantidade ilimitada de partidas, de forma bastante customizada.

O aplicativo deverá permitir que o usuário crie e armazene (em banco de dados) quantos jogos desejar. Desta forma, o usuário pode utilizar jogos já existentes (cadastrados anteriormente), ou criar na hora que for jogar.

Para isto, o sistema deverá possuir as seguintes funcionalidades/características:

- Sobre a criação de um jogo:
  - A quantidade de questões deve ser configurada no momento da criação do jogo
  - Na hora de abrir o jogo para iniciar a partida, o jogador deve ter a possibilidade de escolher o nível das questões: fácil, intermediário ou difícil
  - O jogo deverá exibir questões de forma aleatória, a partir da definição do tema, nível e quantidade de questões
- Sobre as questões:
  - Toda questão deve ser obrigatoriamente de múltipla escolha (questões objetivas)
  - As questões deverão ser cadastradas anteriormente à criação de um jogo, fazendo assim parte de um "banco de questões" (obs.: Uma questão pode fazer parte de mais de um jogo)
  - O usuário deve ter a possibilidade de definir quantas alternativas cada questão terá
  - Toda questão deverá ter um tema que já deve ser pré-definido (isso facilitará o trabalho do programador). Por exemplo: conhecimentos gerais, saúde, política, artes, etc.

- Toda questão deverá também ter um nível: fácil, intermediário e difícil; que será utilizado na hora de montar o jogo.
- Sobre a execução:
  - A cada resposta o jogador deverá ser informado se acertou ou errou a questão
  - No final, deverá ser apresentado ao jogador o total de acertos e o total de questões
  - Ao encerrar a partida, o jogador deverá informar o seu nome/apelido/nick para que fique registrado (em banco de dados) a sua pontuação, e um ranking (daquela partida) deverá ser apresentado

Todo o programa deverá ser desenvolvido em Java, presando pelas melhores práticas da Orientação a Objetos. A interface gráfica a ser utilizada será o Java Swing e o banco de dados o MySQL.