

# Trabalho de Conclusão de Disciplina - POO

## Show do Milhão

Você conhece o programa de televisão Show do Milhão? Foi um programa exibido pelo SBT onde as pessoas deveriam responder algumas perguntas valendo uma quantia de dinheiro até chegar no valor de 1 Milhão de Reais. Pois bem, iremos então desenvolver um programa de computador na linguagem Java que deverá simular um jogo bem parecido ao Show do Milhão, aí vão as regras de como deverá ser feito o jogo.

## Requisitos

O Jogo deverá exibir um menu inicial para o usuário selecionar 4 opções: Iniciar Jogo, Ranking, Perguntas e Sair.

Ao selecionar a opção Iniciar Jogo, o usuário deverá escrever o seu nome (para que depois seja mostrado no ranking de jogadores) e depois iniciar o jogo.

O jogo começa com o usuário respondendo a uma pergunta. Cada pergunta deve conter um enunciado e 4 alternativas, sendo apenas uma correta, e um nível (Fácil, Normal ou Difícil). A cada rodada a pergunta terá um valor caso o jogador acerte a questão, um valor caso

o jogador erre a questão e um outro valor caso o jogador decida parar. Caso o jogador acerte a pergunta, o jogo continua com a próxima pergunta, caso o jogador pare, erre ou acerte a questão de 1 Milhão o jogo finaliza. Assim que um jogo finalizar deverá ser guardado no banco de dados o nome do jogador e o valor ganho para ser mostrado posteriormente no ranking, somente se estiver entre os 10 primeiros. Ao finalizar um jogo, o programa deverá ir para o menu inicial.

O jogador pode ter direito a 3 tipos de ajuda:

- Pulo
- Cartas
- Universitários

Durante todo o jogo o jogador tem direito a 3 pulos, 1 ajuda às cartas e 1 ajuda aos universitários.

O pulo serve para trocar a pergunta feita ao usuário.

Na ajuda das cartas o jogador escolhe no escuro uma de quatro cartas, as cartas são enumeradas de 0 a 3, a carta que o jogador escolher irá determinar quantas respostas erradas não aparecerão nas escolhas.

Na ajuda aos universitários, o programa deverá mostrar o palpite da resposta correta de 3 universitários, para 2 universitário o palpite deverá ser aleatório e para o outro o palpite deve ser o correto.

Atenção! Na pergunta de 1 Milhão de Reais o jogador não tem direito a

nenhuma ajuda!

O Jogo deverá conter 16 turnos de perguntas e respostas com os seguintes valores:

1 - Pergunta R\$1.000 para acerto, R\$0,00 parar e R\$0,00 se errar

2 - Pergunta R\$2.000 para acerto, R\$1.000 parar e R\$500 se errar

3 - Pergunta R\$3.000 para acerto, R\$2.000 parar e R\$1.000 se errar

4 - Pergunta R\$4.000 para acerto, R\$3.000 parar e R\$1.500 se errar

5 - Pergunta R\$5.000 para acerto, R\$4.000 parar e R\$2.000 se errar

6 - Pergunta R\$10.000 para acerto, R\$5.000 parar e R\$2.500 se errar

7 - Pergunta R\$20.000 para acerto, R\$10.000 parar e R\$5.000 se errar

8 - Pergunta R\$30.000 para acerto, R\$20.000 parar e R\$10.000 se errar

9 - Pergunta R\$40.000 para acerto, R\$30.000 parar e R\$15.000 se errar

10 - Pergunta R\$50.000 para acerto, R\$40.000 parar e R\$20.000 se errar

11 - Pergunta R\$100.000 para acerto, R\$50.000 parar e R\$25.000 se errar

12 - Pergunta R\$200.000 para acerto, R\$100.000 parar e R\$50.000 se errar

13 - Pergunta R\$300.000 para acerto, R\$200.000 parar e R\$100.000 se errar

14 - Pergunta R\$400.000 para acerto, R\$300.000 parar e R\$150.000 se errar

15 - Pergunta R\$500.000 para acerto, R\$400.000 parar e R\$200.000 se

errar

16 - Pergunta R\$1.000.000 para acerto, R\$500.000 para e R\$0,00 se  
errar

As perguntas do jogo não deverão se repetir.

Para as perguntas de 1 a 5 deverão ser perguntas de nível Fácil

Para as perguntas de 6 a 10 deverão ser perguntas de nível Normal

Para as perguntas de 11 a 16 deverão ser perguntas de nível Difícil

Caso usuário escolha a opção Ranking, deverá exibir o Ranking dos 10 primeiros colocados no jogo e deverá ter uma opção caso queira que o ranking seja zerado.

Na opção Perguntas, deverá ter funcionalidades para adição, atualização e deleção de perguntas no banco de dados.

O trabalho deverá ser entregue e apresentado em sala de aula no dia definido pelo Professor.

# **#PARTIUJAVA**