

## Jogo Charada

### 1. Objetivo

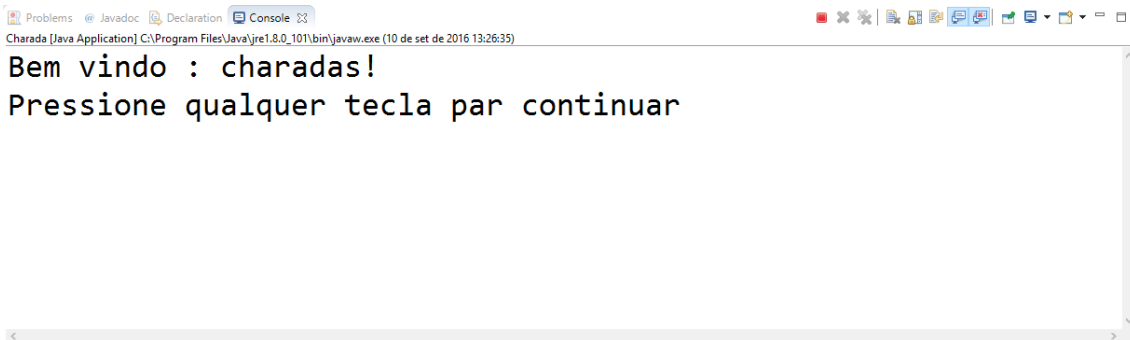
O objetivo deste trabalho é que o aluno pratique a implementação de estruturas condicionais, laços de repetição e funções em algoritmos de forma lógica para resolver problemas.

### 2. Problema

Implementar o jogo “Charadas! ”. Este jogo funciona da seguinte forma: mostra-se uma charada e opções de solução, e o usuário tem de escolher a opção correta e, se errar duas vezes seguidas, perde o jogo.

#### 2.1 Mensagens Iniciais

Inicialmente o programa deverá mostrar uma imagem de boas vindas ao usuário e pedir que ele pressione qualquer tecla para continuar.



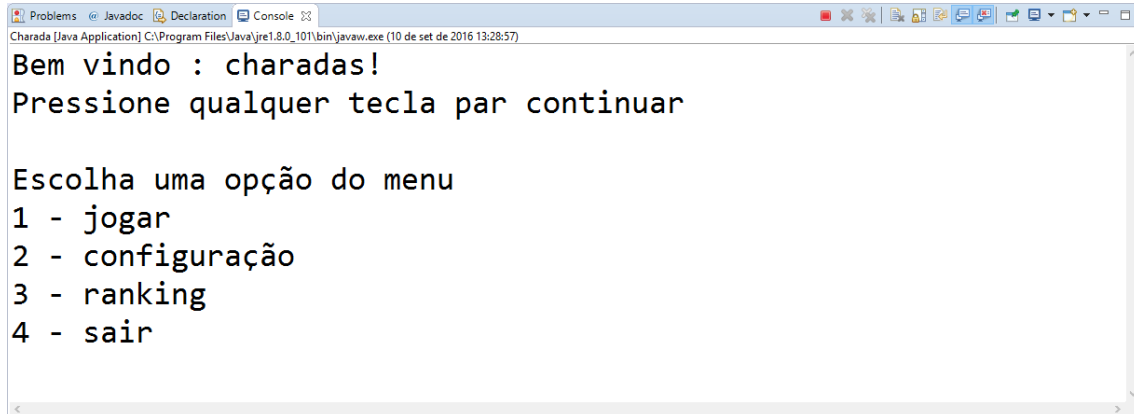
```
Problems @ Javadoc Declaration Console  
Charada [Java Application] C:\Program Files\Java\jre1.8.0_101\bin\javaw.exe (10 de set de 2016 13:26:35)  
Bem vindo : charadas!  
Pressione qualquer tecla par continuar
```

#### 2.2 Menu Principal

Após a mensagem inicial, o programa deve entrar no laço de repetição principal. Os passos executados dentro deste laço devem ser:

- 1.mostrar a tela do menu;**
- 2.ler a opção do usuário;**
- 3.executar a opção selecionada.**

A condição de parada para este laço é que o usuário selecione a opção de saída do programa.

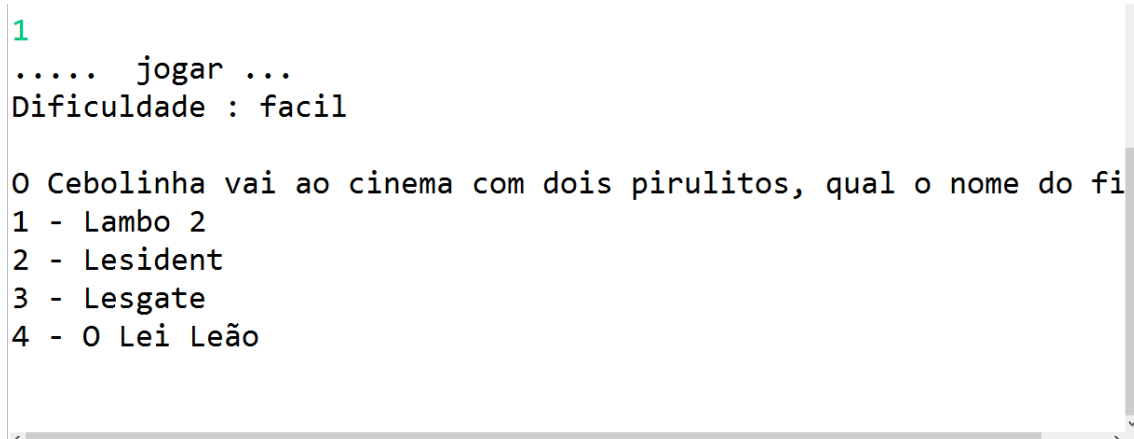


```
Problems @ Javadoc Declaration Console 33
Charada [Java Application] C:\Program Files\Java\jre1.8.0_101\bin\javaw.exe (10 de set de 2016 13:28:57)
 Bem vindo : charadas!
 Pressione qualquer tecla par continuar

 Escolha uma opção do menu
 1 - jogar
 2 - configuração
 3 - ranking
 4 - sair
```

### 1. Jogar

Esta opção define o laço de repetição do jogo em si. Ao escolher jogar, uma partida deve ser iniciada conforme as configurações (veja item a seguir). O funcionamento é simples, quando um usuário iniciar uma partida deve aparecer na tela a mensagem mostrando a dificuldade que o usuário está jogando e uma charada da dificuldade escolhida. Também devem ser exibidas quatro opções de respostas diferentes, As opções devem ser apresentadas em ordem numérica crescente, e o usuário tem até 2 chances para acertar. Caso acerte, apresente uma mensagem parabenizando-o, caso pela segunda vez, mostre outra mensagem indicando o fim do jogo.



```
1
..... jogar ...
Dificuldade : facil

O Cebolinha vai ao cinema com dois pirulitos, qual o nome do fi
1 - Lambo 2
2 - Lesident
3 - Lesgate
4 - O Lei Leão
```

```
Problems | Javadoc | Declaration | Console
Charada [Java Application] C:\Program Files\Java\jre1.8.0_101\bin\javaw.exe (10 de set de 2016 13:28:57)
Dificuldade : facil

0 Cebolinha vai ao cinema com dois pirulitos, qual o nome do fi
1 - Lambo 2
2 - Lesident
3 - Lesgate
4 - O Lei Leão

1
Você acertou, parabéns!
Pressione qualquer tecla para voltar ao Menu Principal
Escolha uma opção do menu
```

```
Problems | Javadoc | Declaration | Console
Charada [Java Application] C:\Program Files\Java\jre1.8.0_101\bin\javaw.exe (10 de set de 2016 13:34:16)
Dificuldade : facil

0 Cebolinha vai ao cinema com dois pirulitos, qual o nome do fi
1 - Lambo 2
2 - Lesident
3 - Lesgate
4 - O Lei Leão

3
Você errou, tente outra vez
```

```
Problems @ Javadoc Declaration Console
Charada [Java Application] C:\Program Files\Java\jre1.8.0_101\bin\javaw.exe (10 de set de 2016 13:35:40)
O Cebolinha vai ao cinema com dois pirulitos, qual o nome do fi
1 - Lambo 2
2 - Lesident
3 - Lesgate
4 - O Lei Leão
2
Você errou, tente outra vez
3
Você duas vezes e perdeu o jogo
Tente novamente
Pressione qualquer tecla para voltar ao Menu Principal
```

Assim que houver um resultado definido (acerto ou segundo erro), o programa deve voltar ao menu principal.

## 2. Configurações

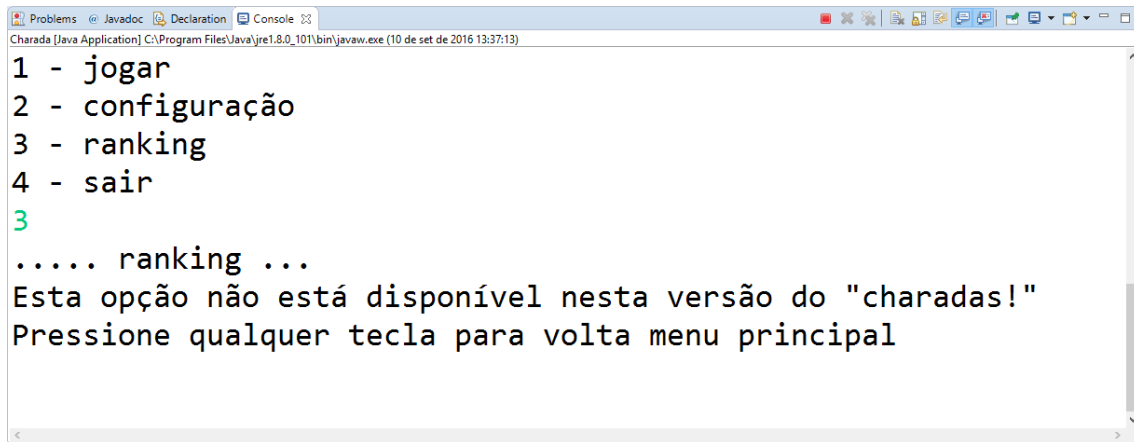
Esta opção define as configurações a serem usadas durante o jogo. A única opção desta versão é dificuldade das charadas. A configuração inicial do jogo é **Média**, mas o usuário também pode escolher Fácil ou Difícil. O menu deve ser apresentado (indicando a seleção atual), até que o usuário escolha Voltar ao menu principal.

```
2
..... configurar ...

1 - Fácil
2 - Média
3 - Difícil
4 - Voltar ao Menu Principal
```

## 3. Ranking

Esta opção mostra o ranking dos usuários. Não é necessário implementar neste trabalho, mas o programa deve indicar isto apresentando uma mensagem.



```
Problems @ Javadoc Declaration Console
Charada [Java Application] C:\Program Files\Java\jre1.8.0_101\bin\javaw.exe (10 de set de 2016 13:37:13)
1 - jogar
2 - configuração
3 - ranking
4 - sair
3
..... ranking ...
Esta opção não está disponível nesta versão do "charadas!"
Pressione qualquer tecla para volta menu principal
```

### 3. Validação de Entrada

O programa só deve aceitar entradas válidas, conforme as opções apresentadas. Ao receber uma opção de menu inválida, o programa deve mostrar uma mensagem de erro e solicitar que o usuário entre com a opção válida. A validação deve ser feita para todas as entradas.

#### 4. Base de Dados

Esta versão contém poucos dados, apenas uma charada por dificuldade.

##### Fácil

**O Cebolinha vai ao cinema com dois pirulitos, qual o nome do filme?**

1. Lambo 2
2. Lesident Evil
3. Lesgate
4. O Lei Leão Opção

**Opção correta: 1**

##### Média

**Uma mulher está no cinema, quando um homem com uma garrafa de vodka senta na cadeira imediatamente anterior a dela, qual o nome do filme?**

1. O homem de aço
2. O homem que desafiou o diabo
3. O homem que copiava
4. O homem de Alcatraz

**Opção correta: 4**

##### Difícil

**Um “amigo” foi lhe visitar e levou duas de suas taças favoritas, qual o nome do filme?**

1. Exterminador do Futuro 2
2. O roubo do Banco Central
3. RoboCop 2
4. Roubo a Máfia

**Opção correta: 3**