

Documentação Hangman

Link do GitHub: <https://github.com/olvericc/javaLPA-ucsal/tree/main/hangmanLPA>

Universidade Católica do Salvador UCSal 1 de jun. de 2023

Eric Lopes Oliveira

Primeira Classe - Game

Descrição

Esta classe representa o jogo da forca e contém a lógica principal para jogar. Ela é responsável por gerenciar a palavra secreta, as tentativas erradas e as adivinhações do jogador.

Atributos:

word (String): A palavra secreta do jogo.

guesses (List<Character>): Uma lista de caracteres que representa as letras adivinhadas pelo jogador.

wrongCount (Integer): O número de tentativas erradas do jogador.

Métodos

- singlePlayer()
 - Descrição: Seleciona aleatoriamente uma palavra secreta da lista predefinida para o modo single-player do jogo. Inicializa as listas guesses e wrongCount.
 - Parâmetros: Nenhum parâmetro.
 - Retorno: Nenhum retorno.
- multiPlayerGame(String word)
 - Descrição: Define a palavra secreta para o modo multiplayer do jogo, com base na entrada do jogador. Inicializa as listas guesses e wrongCount.
 - Parâmetros: word - a palavra secreta escolhida pelo jogador 1.
 - Retorno: Nenhum retorno.
- playing(Scanner sc2)
 - Descrição: Inicia o jogo da forca e gerencia a lógica principal do jogo. Exibe o estado atual do enforcado, as letras adivinhadas corretamente e solicita ao jogador para adivinhar uma letra ou a palavra secreta completa.

- Parâmetros: sc2 - uma instância de Scanner para receber as entradas do jogador.
- Retorno: Nenhum retorno.
- guesses(Scanner sc3, String word, List<Character> playerGuesses)
 - Descrição: Obtém uma letra adivinhada pelo jogador, adicionar à lista de adivinhações e verifica se a letra está presente na palavra secreta.
 - Parâmetros:
 - sc3 - uma instância de Scanner para receber as entradas do jogador.
 - word - a palavra secreta.
 - playerGuesses - uma lista de caracteres que representa as letras adivinhadas pelo jogador.

Segunda Classe - Printer

Descrição

Esta classe fornece métodos para exibir mensagens e elementos visuais relacionados ao jogo da forca, como o enforcado em diferentes estágios e as letras adivinhadas pelo jogador.

Atributos

Não há atributos, apenas métodos para impressão.

Métodos

- print(String args)
 - Descrição: Exibe uma mensagem na saída padrão sem adicionar uma nova linha.
 - Parâmetros: args - a mensagem a ser exibida.
 - Retorno: Nenhum retorno.
- println(String args)
 - Descrição: Exibe uma mensagem na saída padrão e adiciona uma nova linha.
 - Parâmetros: args - a mensagem a ser exibida.
 - Retorno: Nenhum retorno.
- printMan(Integer wrongCount)
 - Descrição: Exibe uma representação visual do enforcado, que varia de acordo com o número de tentativas erradas do jogador.
 - Parâmetros: wrongCount - o número de tentativas erradas do jogador.
 - Retorno: Nenhum retorno.

- printWord(String word, List<Character> playerGuesses)
 - Descrição: Exibe as letras adivinhadas corretamente pelo jogador e espaços para as letras não adivinhadas na palavra secreta.
 - Parâmetros:
 - word - a palavra secreta.
 - playerGuesses - uma lista de caracteres que representa as letras adivinhadas pelo jogador.
 - Retorno: Um valor booleano que indica se todas as letras da palavra secreta foram adivinhadas corretamente.

Terceira Classe - Executer

Descrição

Esta classe é responsável por iniciar o jogo da forca. Ela lida com a interação com o usuário, obtém a escolha do tipo de jogo (single-player ou multiplayer) e inicia o jogo correspondente.

Atributos

Não há atributos, apenas métodos para execução.

Métodos

- main(String[] args)
 - Descrição: É o método principal da classe e é chamado no início da execução do programa. Ele realiza as seguintes tarefas: obtém a escolha do tipo de jogo (single-player ou multi-player) a partir da entrada do usuário, cria uma instância da classe Game e inicia o jogo correspondente com base na escolha feita.
 - Parâmetros: args - um array de strings que pode ser passado como argumento na linha de comando ao executar o programa (não utilizado neste caso).
 - Retorno: Nenhum retorno.