

# Mac 212 - Laboratório de Computação

Segundo Exercício Programa - Primeiro Semestre de 2001

Entregar até: 03/05/2001

## 1 Introdução

Conforme visto nas aulas de Mac212, o desenvolvimento de um sistema usando o paradigma de orientação a objetos pode ser decomposto em várias fases. Sendo que as fases intermediárias são:

- Projeto: Especificação completa de cada objeto;
- Desenvolvimento do núcleo: Gerar um sistema que funcione.

Neste Exercício Programa cada dupla deve implementar uma versão funcional do jogo de Trilha.

## 2 O Exercício

Neste exercício você deve fazer um programa em Java que permita que dois usuários joguem o jogo da Trilha. O programa deve:

- controlar as fases do jogo;
- verificar se as jogadas são válidas;
- checar a formação de trilhas;
- detectar se algum dos jogadores ganhou o jogo.

A interface com o usuário pode ser feita através do teclado (em breve estará disponível uma função que lê dados pelo teclado), e o tabuleiro pode ser desenhado apenas com caracteres de texto, como abaixo:

```
X-----0      fase 0
| .---0---. |
| | .-X-. | |   vez do jogador 0
.---. .-.-X
| | .-0-. | |
| .---.---X |
.-----.
```

O requisito principal desta fase é que o protótipo funcione, mas você deve também gerar as páginas de documentação do mesmo. O exercício deve ser entregue em um disquete (contendo os arquivos .java, .class e .html) juntamente com a listagem dos arquivos .class.