

## Trabalho - Etapa 02

MC302EF - Programação Orientada a Objetos  
Instituto de Computação  
Universidade Estadual de Campinas

Saindo do labirinto  
André Santanchè  
2015.1

### Instruções

---

Este trabalho é uma extensão do anterior e envolve o desafio de sair de um labirinto. Tal como o trabalho anterior, toda a interação será feita na forma de perguntas e respostas.

Os trabalhos deverão ser submetidos em um fork do projeto fluid2learn (<https://github.com/santanche/fluid2learn>), feito no próprio GitHub pela equipe, até o dia 16/03/2015.

### Especificações

---

Cada equipe deverá executar as seguintes atividades:

1. A classe `Enquirer` desenvolvida na etapa anterior deve ser adaptada para a classe `EnquirerAnimal` nesta etapa.
2. A classe `EnquirerAnimal` deve utilizar estruturas de dados dinâmicas do Java (`ArrayList`, `Vector` ou `Hashtable`) ao invés de vetores estáticos.
3. A classe `EnquirerMaze` que atualmente pergunta ao usuário os passos para sair do labirinto deve ser modificada para que ela seja capaz de sair automaticamente do labirinto sem intervenção do usuário.
4. Deve ser criado um módulo principal, chamado `OrquestratorInit`, que requisita ao usuário pelo console:
  - a) qual o tipo de desafio que ele quer (`Animals` ou `Maze`);
  - b) se for escolhido `Animals`, qual o nome animal a ser adivinhado  
se for escolhido `Maze`, qual o nome do labirinto a ser usado

A depender da resposta do usuário o programa cria um `Enquirer` e `Responder` do respectivo desafio, configurado para o respectivo `Animal` ou `Maze`, e conecta ambos e executa o `Enquirer`.