

Wymagania projektu BaCard

Zasady i reguły gry :

Celem gry jest pokonanie przeciwnika poprzez zredukowanie jego punktów życia z 40 do 0. Partie są rozgrywane w standardzie turowym, tzn. każdy gracz ma na swój ruch określoną ilość czasu, po której przychodzi kolej przeciwnika. Przy rozpoczęciu każdej tury gracz ma do wyboru 2 opcje :

- zaatakować swoimi kartami (wystawionymi na stole) karty przeciwnika
- dobrać losowe karty do swojej talii

Oznaczenia na kartach i walka między kartami:



Każda karta posiada swoje punkty ataku (Attack Damage – „AD”) oraz punkty zdrowia (Health Points - „HP”). Wyżej przedstawiona przykładowa karta posiada 3 AD oraz 5 HP. Oznacza to, że będzie ona mogła zaatakować kartę przeciwnika i zadać jej obrażenia równe 3, natomiast gdy dana karta zostanie zaatakowana, musi otrzymać 5 punktów obrażeń od przeciwnika, aby zostać zniszczona.

Przykład poniżej :



Karta Gracza 1.



Karta Gracza 2.

Gdy gracz 1. zaatakuje swoją kartą, kartę gracza 2. ich punkty życia po danym „starciu” będą prezentowały się następująco :

Karta Gracza 1. :

$$6 - 3 = 3 \text{ HP}$$

Karta Gracza 2. :

$$5 - 3 = 2 \text{ HP}$$



Jeżeli gracz przeciwny nie posiada na stole żadnych wystawionych kart możemy atakować jego „bohatera” (do jego zniszczenia dążymy aby wygrać rozgrywkę).

Mechanizm wystawiania kart ze swojej talii na stół :

Każdy gracz oprócz punktów życia posiada także punkty many. Odnawiają się one wraz z końcem rundy, a ich ilość zwiększa się z tury na turę o jeden (tzn. gracz w swojej pierwszej turze ma do wykorzystania 1 punkt many, 2 turze – 2 punkty many, 3 turze – 3 punkty many ... itd.). Do każdej karty w talii przypisana jest wartość punktów many, które gracz będzie musiał wydać, aby wystawić daną kartę na stół.



Przykładowo, dana karta będzie kosztować gracza 4 punkty many.

Koszty kart różnią się ze względu na ich HP oraz AD (karty silniejsze – więcej punktów many, karty słabsze – mniej punktów many). Jeżeli gracz zdecyduje, że chce wystawić karty ze swojej talii na stół, może wystawiać tyle kart na ile pozwolą mu jego punkty many.

Backlog

Backlog BaCard	...
Block diagrams	
UML diagrams	
GitHub: setting up the project	
SceneBuilder: general overview	
Java FX: general classes	
Graphics: preparing animations	
Graphics: preparing avatar icons	
Java FX: specific classes	
SceneBuilder: working on the specific scenes	
Java FX: arena	
Java FX: randomized deck of cards	
Java FX: lose/win/surrender mechanism	