### Wymagania projektu BaCard

### Zasady i reguly 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.

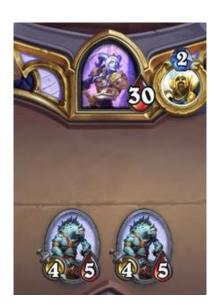
Gdy gracz 1. zaatakuje swoją kartą, kartę gracza 2. ich punkty życia po danym "starciu" będą prezentowały się następująco :

Karta Gracza 1.:

6 - 3 = 3 HP

Karta Gracza 2.:

5 - 3 = 2 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