## send the pack

Um jogo para conhecer mais sobre como funciona a rede de computadores.

Faixa etária: a partir dos 11 anos.

Game Desingner: Abílio Nogueira abilionbarros@gmail.com

# Froncional Educational

- O planejamento e desenvolvimento desse jogo foi baseado na atual estrutura cliente servidor. Tendo como seu principal objetivo mostrar como acontece uma comunicação por meio da rede de computadores de uma forma lúdica, intuitiva e ilustrativa.
- Omitindo assuntos técnicos para assim alcançar um maior público e fornecendo um ponta pé inicial no conhecimento sobre redes, que se faz necessário numa sociedade conectada.

# Como funciona o

- ø É um jogo para dois jogadores;
- e Funciona no estilo de rodadas.

# Como funciona as rodadas?

- o Cada jogador possui 1 ação, e é obrigado a utilizá-la durante sua vez.
- Ao realizar sua ação, passa automaticamente a vez para o jogador seguinte onde ele executará sua jogada terminando assim a rodada.

## ASOCS

o No jogo temos três tipos de ações:

- © Comprar Carta;
- o Baixar carta;
- @ Passar mensagem.

### Baixar carea

- Baixar qualquer carta da mão ao campo;
- o Seja eta mensagem, equipamento ou sabotagem.

## Comprar Careas

- o Compra 1 carta do baralho;
- e Limite máximo de 5 cartas na mão;
- Quando já tiver 5 cartas na mão, é necessário descartar primeiro para puxar uma carta.

### Passar a mensagem

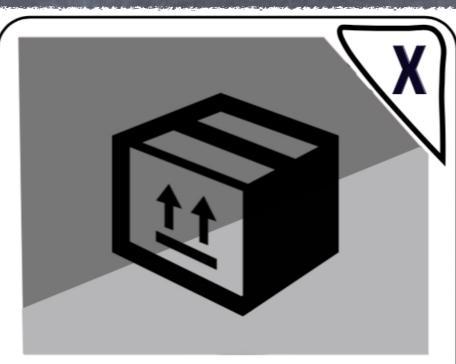
 A ação de passar a mensagem entre os equipamentos configuraram uma ação.

## Tipos de Carta

9

### Carlas Mensagem

- © Cartas mensagem são nomeadas de Pacote IP.
- Só poderá ser passado uma por vez ,não sendo possível que o jogador ponha duas ao mesmo tempo.

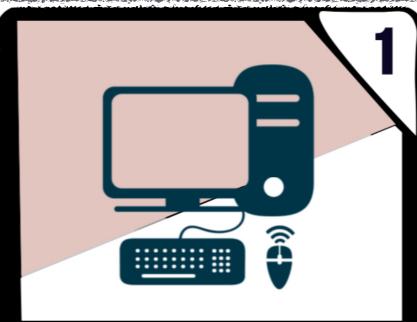


**PACOTE IP** 

PACOTE IP É O QUE VOCÊ DEVE ENVIAR DO COMPUTADOR DE ORIGEM AO DESTINO.

# Cartas de

- Cartas de equipamento são numeradas de 1-7 e só podem ser baixadas uma de cada tipo;
- As cartas e equipamento devem ser baixadas em ordem.ex.: A cartas dois só pode ser baixada depois da carta um já estiver em campo.

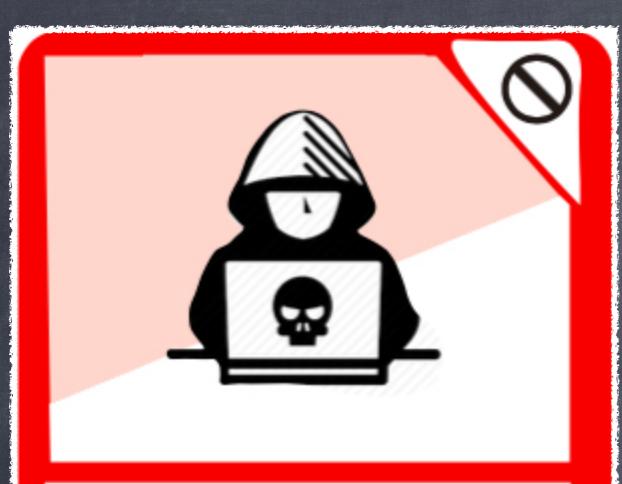


### **COMPUTADOR ORIGEM**

O COMPUTADOR ORIGEM É O PONTO INICIAL DA JORNADA DO PACOTE. ENDEREÇADO PELO NÚMERO IP, O PACOTE PRECISA SEGUIR VIAGEM.

### Cartas Sabotagem

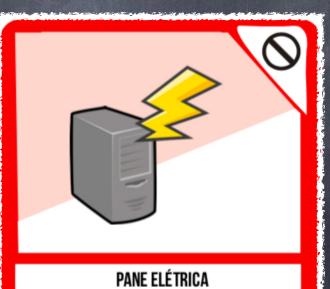
São cartas que os jogadores podem usar um contra o outro, com o intuito de atrasar seu oponente.



ATAQUE CRAKER

DESCARTE A MENSAGEM DO SEU OPONENTE.





DESCARTE UM DOS EQUIPAMENTOS Do seu oponente, a sua escolha.

# Observações sobre as Sabolagens

o Caso seja usada a carta de Pane Elétrica em um equipamento que esteja portando a mensagem, essa mensagem voltará para o equipamento anterior. Caso tenha sido usado no 1º Equipamento (Computador Origem) essa carta é também descartada.

# Como ganhar o

Ganha quem conseguir passar a carta mensagem do computador origem até o computador destino. Quando algum dos jogadores conseguir, o jogo termina e o jogador que realizou o envio da mensagem ganhou a partida.

### Como iniciar a Partida?

- o 1-Embaralha-se o baralho;
- o 2-Cada jogar puxa 3 cartas;
- @ 3-Decidem quem vai começar;
- ∅ 4-0 primeiro jogador decide qual ação vai realizar e a executa;
- 5-Logo após o primeiro jogador terminar sua ação o segundo inicia dele.

Essas ações se repetem até que algum jogador finalize o jogo.

## Observações

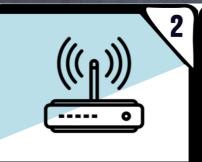
- Quando o baralho acabar deve-se embaralhar a pilha de descarte e com isso formar um novo baralho. O processo é repetido ate que o jogo seja finalizado.
- o 0 descarte é visual, ou seja o jogador descarta a carta virada pra cima.
- Caso algum jogador destrua um equipamento anterior ao que a mensagem já passou, essa mensagem poderá tentar ser entregue, porém caso precise de uma nova mensagem será necessário repor o equipamento que falta.

## setup final do joso



### COMPUTADOR ORIGEM

O COMPUTADOR ORIGEM É O PONTO Inicial da Jornada do Pacote. Endereçado pelo número IP, o Pacote precisa seguir Viagem.



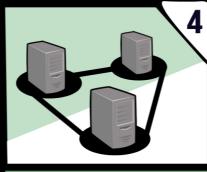
### ROTERADOR ORIGEM

O ROTEADOR É A FERRAMENTA QUE FAZ O PACOTE SAIR DO NOSSO AMBIENTE INTERNO, GANHANDO À REDE A PROCURA DE SEU RECEPTOR.



### PROVEDOR ORIGEM

O PROVEDOR SÃO OS EQUIPAMENTOS QUE NOS PROVÊEM INTERNET NO QUAL Contratamos, fazendo com que Nosso ambiente de internet tenha Acesso a grande rede global.



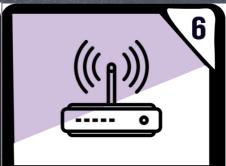
### PROVEDORES MUNDIAIS

SÃO PROVEDORES A NÍVEL GLOBAL, QUE INTERLIGAM E CONECTAM TODA Internet, nele conseguiremos o Endereço do recptor.



### PROVEDOR DESTINO

O PROVEDOR DESTINO É A PORTA DE Entrada para a rede interna do receptor do pacote.



### **ROTEADOR DESTINO**

O COMPUTADOR DESTINO É O RECEPTOR DO PACOTE. O PACOTE SENDO ENTREGUE ELE SERÁ PROCESSADO PELO COMPUTADOR, REVELANDO SUA INFORMAÇÃO, CUMPRINDO COM ISSO, A SUA MISSÃO.



### **COMPUTADOR DESTINO**

O COMPUTADOR DESTINO É O RECEPTO do pacote. sendo aberto e interpretado.



### ACOTE II

PACOTE IP É O QUE VOCÊ Deve enviar do computador de Origem ao destino.

19

### Anatomia do Baralho

- o 4 cartas de cada equipamento;
- o 6 cartas mensagem [Pacote IP];
- o 2 cartas de cada tipo de Sabotagem.

Divirla-se Aprendendo!