

# به نام خدا



## درس برنامه‌سازی پیشرفته

فاز اول پروژه - ضمیمه توضیحات کارت

دانشکده مهندسی کامپیوتر

دانشگاه صنعتی شریف

نیم سال دوم ۹۹-۰۰

استاد:

دکتر محمد امین فضلی

مهلت ارسال:

۲۳ اردیبهشت - ساعت ۵۹:۵۹:۵۹

مسئول پروژه:

امیر مهدی نامجو

مسئول فاز اول:

عرشیا اخوان

طراحان فاز اول:

سروش جهانزاد، متین شجاع، امیر صدرا عبدالهی، امیر مهدی کوششی، یاسمین گلزار، امیرحسین هادیان

مسئولین تنظیم مستند:

سروش جهانزاد و پارسا محمدیان

# فهرست

۲	نکات قابل توجه
۳	معرفی کارت‌ها
۳	کارت‌های هیولا
۲۴	کارت‌های Trap و Spell
۳۸	کارت‌های تله



## نکات قابل توجه

- پس از اتمام این فاز، در گیت خود یک تنگ با ورژن "v1.0.0" بزنید. در روز تحويل حضوری این tag بررسی خواهد شد و کدهای پس از آن نمره‌ای نخواهد گرفت. برای اطلاعات بیشتر در مورد شیوه ورژن‌گذاری، می‌توانید به [این لینک](#) مراجعه کنید. البته برای این پروژه صرفا رعایت کردن همان ورژن گفته شده کافیست، اما خوب است که با منطق ورژن‌بندی هم آشنا بشوید.
- در روز تحويل حضوری مشارکت تمام اعضای تیم در پروژه بررسی خواهد شد و در صورت عدم مشارکت بعضی از اعضاء، نمره‌ی ایشان برای آن فاز پروژه "صفر" لحاظ می‌گردد. مشارکت، با توجه به commit های افراد تیم در مخزن گیت‌هاب پروژه بررسی می‌شود.
- در هر فاز می‌توانید سه روز تاخیر به ازای کسر نمره داشته باشید که به ازای هر روز آن، ۱۰ درصد از نمره آن فاز را از دست خواهید داد. در مجموع سه فاز پروژه، سه روز تاخیر نیز بخشیده خواهد شد.
- به ازای هر ساعتی که پروژه را زودتر تحويل دهید، ۱۵ دقیقه به مهلت تاخیر بدون کسر نمره شما اضافه خواهد شد. این مقدار حداکثر یک روز خواهد بود که در صورت ارسال ۴ روز زودتر از ددلاین به شما تعلق خواهد گرفت. **بنابراین ددلاین‌های پروژه تحت هیچ شرایطی تمدید نخواهد شد.** توصیه می‌شود با برنامه‌ریزی مناسب به ددلاین‌های درس پاییند باشید.
- در صورت کشف تقلب از هریک از تیم‌ها، برای بار اول منفی نمره آن فاز برای آن تیم ثبت می‌شود و برای بار دوم، نمره منفی کل پروژه برای تیم لحاظ خواهد شد که معادل مردود شدن در درس است.



## معرفی کارت‌ها

قطعاً می‌دانید که هیولاها جز مهمی از این بازی هستند، در اینجا می‌خواهیم یک سری از هیولاها با ویژگی‌های آنها را به شما معرفی کنیم:

### کارت‌های هیولا

Command knight



نوع هیولا: Effect سطح: ۴  
قدرت حمله: ۱۰۰۰ قدرت دفاع: ۱۰۰۰

این هیولا یک continuous effect monster است که هنگامی که در زمین به صورت آشکار و face up قرار گرفته باشد به قدرت حمله‌ی همه‌ی کارت‌هایی که روی زمین قرار گرفته‌اند ۴۰۰ واحد اضافه می‌کند و تا زمانی که کارت هیولای دیگری در زمین باشد نمی‌توان به این کارت حمله کرد (اگر effect اش در حال اجرا باشد)



## Battle Ox



نوع هیولا: Warrior سطح: ۴  
قدرت حمله: ۱۷۰۰ قدرت دفاع: ۱۰۰۰

بدون توضیحات اضافه

## Axe Raider



نوع هیولا: Warrior سطح: ۴  
قدرت حمله: ۱۷۰۰ قدرت دفاع: ۱۱۵۰

بدون توضیحات اضافه



## Horn Imp



نوع هیولا: Fiend سطح: ۴  
قدرت حمله: ۱۳۰۰ قدرت دفاع: ۱۰۰۰

بدون توضیحات اضافه

## Yomi Ship



نوع هیولا: Aqua سطح: ۳  
قدرت حمله: ۸۰۰ قدرت دفاع: ۱۴۰۰

وقتی یک هیولا بهش حمله کند و نابودش کند، خود همان هیولا نیز نابود می‌شود.



## Silver Fang



نوع هیولا: Beast سطح: ۳  
قدرت حمله: ۱۲۰۰ قدرت دفاع: ۸۰۰

بدون توضیحات اضافه

## Suijin



نوع هیولا: Aqua سطح: ۷  
قدرت حمله: ۲۵۰۰ قدرت دفاع: ۲۴۰۰

وقتی این کارت رو است، فقط برای یک بار می توانید اگر یک هیولا به این کارت حمله کرده، حمله آن هیولا را فقط برای همان دفعه صفر کنید.



## Fireyarou



نوع هیولا: Pyro سطح: ۴  
قدرت حمله: ۱۳۰۰ قدرت دفاع: ۱۰۰۰

بدون توضیحات اضافه

## Curtain of Dark Ones

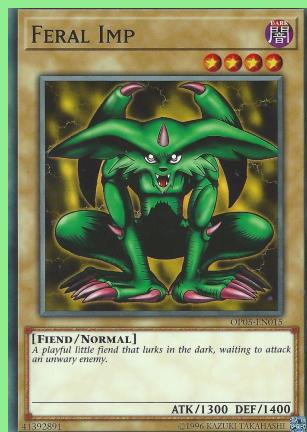


نوع هیولا: Spellcaster سطح: ۲  
قدرت حمله: ۶۰۰ قدرت دفاع: ۵۰۰

بدون توضیحات اضافه



## Feral Imp



نوع هیولا: Fiend سطح: ۴  
قدرت حمله: ۱۳۰۰ قدرت دفاع: ۱۴۰۰

بدون توضیحات اضافه

## Dark Magician



نوع هیولا: Spellcaster سطح: ۷  
قدرت حمله: ۲۵۰۰ قدرت دفاع: ۲۱۰۰

بدون توضیحات اضافه



## Wattkid



نوع هیولا: Thunder سطح: ۳  
قدرت حمله: ۱۰۰۰ قدرت دفاع: ۵۰۰

بدون توضیحات اضافه

## Baby Dragon



نوع هیولا: Dragon سطح: ۳  
قدرت حمله: ۱۲۰۰ قدرت دفاع: ۷۰۰

بدون توضیحات اضافه



## Hero of the East



نوع هیولا: Warrior سطح: ۳  
قدرت حمله: ۱۱۰۰ قدرت دفاع: ۱۰۰۰

بدون توضیحات اضافه

## Battle Warrior



نوع هیولا: Warrior سطح: ۳  
قدرت حمله: ۷۰۰ قدرت دفاع: ۱۰۰۰

بدون توضیحات اضافه



## Crawling dragon



نوع هیولا: Dragon سطح: ۵  
قدرت حمله: ۱۶۰۰ قدرت دفاع: ۱۴۰۰

بدون توضیحات اضافه

## Flame Manipulator



نوع هیولا: Spellcaster سطح: ۳  
قدرت حمله: ۹۰۰ قدرت دفاع: ۱۰۰

بدون توضیحات اضافه



## Blue-Eyes White Dragon



نوع هیولا: Dragon سطح: ۸  
قدرت حمله: ۳۰۰۰ قدرت دفاع: ۲۵۰۰

بدون توضیحات اضافه

## Crab Turtle



نوع هیولا: Beast-Warrior سطح: ۷  
قدرت حمله: ۲۵۵۰ قدرت دفاع: ۲۵۰۰

قابل فراخوانی با کارت مخصوص فراخوانی آئینی (Ritual)



## Skull Guardian



نوع هیولا: Warrior سطح: ۷  
قدرت حمله: ۲۰۵۰ قدرت دفاع: ۲۵۰۰

قابل فراخوانی با کارت مخصوص فراخوانی آینینی (Ritual)

## Slot Machine



نوع هیولا: Machine سطح: ۷  
قدرت حمله: ۲۰۰۰ قدرت دفاع: ۲۳۰۰

بدون توضیحات اضافه



## Haniwa



نوع هیولا: Rock سطح: ۲  
قدرت حمله: ۵۰۰ قدرت دفاع: ۵۰۰

بدون توضیحات اضافه

## Man-Eater Bug



نوع هیولا: Insect سطح: ۲  
قدرت حمله: ۴۵۰ قدرت دفاع: ۶۰۰

موقعی که برگردد می تواند یکی از هیولا های حریف را نابود کند



## Gate Guardian



نوع هیولا: Insect سطح: ۲  
قدرت حمله: ۳۷۵۰ قدرت دفاع: ۳۴۰۰

موقعی که برگردد می تواند یکی از هیولا های حریف را نابود کند

## Scanner



نوع هیولا: Machine سطح: ۱  
قدرت حمله: ? قدرت دفاع: ?

یک بار به ازای هر نوبت می تواند تبدیل بشود به یکی از کارت های حریف که از بازی خارج شده است. در این حال حمله و دفاع و اسم و تمامی خاصیت های این شخصیت تا آخر آن نوبت با کارت انتخاب شده حریف یکی می شود.



## Bitron



نوع هیولا: Cyberse سطح: ۲  
قدرت حمله: ۲۰۰ قدرت دفاع: ۲۰۰۰

بدون توضیحات اضافه

## Marshmallow



نوع هیولا: Cyberse سطح: ۲  
قدرت حمله: ۳۰۰ قدرت دفاع: ۵۰۰

این کارت در نبرد عادی نمی‌تواند نابود شود. زمانی که به این کارت حمله می‌شود، پس از محاسبه ضربه‌ی وارد شده به صاحب کارت، اگر کارت به پشت (face down) بود، از جان حمله کننده ۱۰۰۰ واحد کم خواهد شد.



## Beast King Barbaros



نوع هیولا: Beast-Warrior سطح: ۸  
قدرت حمله: ۳۰۰۰ قدرت دفاع: ۱۲۰۰

می‌توانید این کارت را بدون قربانی دو هیولای دیگر به صورت عادی احضار کنید اما قدرت حمله‌ی آن به ۱۹۰۰ کاهش خواهد یافت. همچنین می‌توانید این کارت را با قربانی سه هیولا فقط احضار کنید (نه اینکه به پشت در زمین بگذارید)، در این صورت تمام کارت‌هایی که حریف کنترل می‌کند نابود خواهد شد.



## Texchanger



نوع هیولا: Cyberse سطح: ۱  
قدرت حمله: ۱۰۰ قدرت دفاع: ۱۰۰

تنها یکبار در هر نوبت، اگر این کارت مورد حمله واقع شود، حمله خنثی می‌شود و صاحب کارت می‌تواند یک هیولای عادی (بدون قابلیت خاص) از نوع Cyberse را از دست، دک و یا گورستان خود به صورت ویژه احضار کند.

## Leotron



نوع هیولا: Cyberse سطح: ۴  
قدرت حمله: ۲۰۰۰ قدرت دفاع: ۰

بدون توضیحات اضافه



## The Calculator



نوع هیولا: Thunder سطح: ۲  
قدرت حمله: ? قدرت دفاع: ۰

قدرت حمله‌ی این کارت برابر مجموع سطح هیولا‌های رو به بالا صاحب کارت ضربیدر ۳۰۰ است.

## Alexandrite Dragon



نوع هیولا: Dragon سطح: ۴  
قدرت حمله: ۲۰۰۰ قدرت دفاع: ۱۰۰

بدون توضیحات اضافه



## Mirage Dragon



نوع هیولا: Dragon سطح: ۴  
قدرت حمله: ۱۶۰۰ قدرت دفاع: ۶۰۰

زمانی که این کارت روی زمین باشد، حریف نمی‌تواند هیچ کارت تله‌ای را فعال کند.

## Herald of Creation



نوع هیولا: Spellcaster سطح: ۴  
قدرت حمله: ۱۸۰۰ قدرت دفاع: ۶۰۰

تنها یکبار در هر نوبت، می‌توانید با حذف یک کارت، یک هیولای سطح ۷ و یا بالاتر را از گورستان خود به دست خود منتقل کنید.



## Exploder Dragon



نوع هیولا: Dragon سطح: ۳  
قدرت حمله: ۱۰۰۰ قدرت دفاع: ۰

اگر این کارت در نبرد کشته شود و به گورستان منتقل شود، کارتی که او را نابود کرده است را نابود می‌کند و در این میان، جان هیچ‌کدام از بازیکنان کم نخواهد شد و تنها کارت‌ها از بین می‌روند

## Warrior Dai Grepher



نوع هیولا: Warrior سطح: ۴  
قدرت حمله: ۱۷۰۰ قدرت دفاع: ۱۶۰۰

بدون توضیحات اضافه



## Dark Blade



نوع هیولا: Warrior سطح: ۴  
قدرت حمله: ۱۸۰۰ قدرت دفاع: ۱۵۰۰

بدون توضیحات اضافه

## Wattaildragon



نوع هیولا: Dragon سطح: ۶  
قدرت حمله: ۲۵۰۰ قدرت دفاع: ۱۷۰۰

بدون توضیحات اضافه



## Terratiger, the Empowered Warrior



نوع هیولا: Warrior سطح: ۴  
قدرت حمله: ۱۸۰۰ قدرت دفاع: ۱۲۰۰

زمانی که این کارت به صورت عادی احضار شده باشد، صاحب کارت می‌تواند یک هیولای عادی سطح ۴ یا پایین‌تر را در حالت تدافعی احضار کند.

## The Tricky



نوع هیولا: Spellcaster سطح: ۵  
قدرت حمله: ۲۰۰۰ قدرت دفاع: ۱۲۰۰

اگر این کارت در دست شما موجود باشد، می‌توانید آن را با حذف یک کارت به صورت ویژه احضار کنید.



## Spiral Serpent



نوع هیولا: Sea Serpent سطح: ۸  
قدرت حمله: ۲۹۰۰ قدرت دفاع: ۲۹۰۰

بدون توضیحات اضافه

## Trap و Spell کارت‌های

## Monster Reborn



جادو یا تله: جادو  
نوع: عادی - محدود

با این کارت شما می‌توانید یک از هیولاها را از گورستان خود یا حریف انتخاب کنید و آن را به صورت احضار ویژه به بازی برگردانید.



## Terraforming



جادو یا تله: جادو  
نوع: عادی - محدود

یک عدد کارت Field Spell از دکی که در اختیار دارید، به دست خود اضافه کنید.

## Pot of Greed



جادو یا تله: جادو  
نوع: عادی - محدود

عدد کارت جدید از دک وارد دست خود بکنید.



## Raigeki



جادو یا تله: جادو  
نوع: عادی - محدود

تمام هیولاهايی که حریفتان کنترل می‌کند را نابود کنید.

## Change of Heart



جادو یا تله: جادو  
نوع: عادی - محدود

یکی از هیولاهايی که حریفتان کنترل می‌کند را مورد هدف قرار دهید، تا انتهای این فاز از بازی آن را به کنترل خود درآورید.



## Harpie's Feather Duster



جادو یا تله: جادو  
نوع: عادی - محدود

تمام کارت ای اسپل و ترپ که حریفتان کنترل می‌کند را نابود کنید.



## Swords of Revealing Light



جادو یا تله: جادو  
نوع: عادی – نامحدود

پس از آنکه این کارت را فعال کردید، در زمین بازی باقی خواهد ماند اما باید آن را در پایان مرحله ی سوم نوبت حریف نابود کند. زمانی که این کارت فعال می‌شود: اگر حریف شما هیولا را به پایینی را کنترل می‌کند، باید تمام این کارت‌ها را به حالت رو به بالا تغییر دهید. تا زمانی که این کارت رو به بالا در زمین بازی قرار دارد، کارت هیولای حریف نمی‌تواند اعلام حمله کند.



## Dark Hole



جادو یا تله: جادو  
نوع: عادی – نامحدود

تمام کارت‌های هیولا موجود در زمین بازی را نابود کنید.

## Supply Squad



جادو یا تله: جادو  
نوع: عادی – نامحدود

اگر هیولا (هیولاهايی) که شما کنترل می‌کنید در جنگ یا در اثر استفاده شدن یک کارت دیگر نابود شده‌اند، می‌توانید یکبار در هر نوبت خود یک کارت جدید از دک وارد دست خود بکنید..



## Spell Absorption



جادو یا تله: جادو  
نوع: عادی – نامحدود

هر زمانی که یک کارت اسپل فعال سازی شده است،  
به محض resolve شدن آن ۵۰۰ LP دریافت کنید.

## Messenger of peace



جادو یا تله: جادو  
نوع: Continuous – نامحدود

هیولا هایی که ATK معادل ۱۵۰۰ یا بیشتر را دارند نمی توانند اقدام به حمله کنند. یکبار در هر نوبت از بازی، در طول فاز Standby به میزان ۱۰۰ واحد از LP خود را بپردازید یا این کارت را نابود کنید.



## Twin Twisters



جادو یا تله: جادو  
نوع: Quick Play – نامحدود

یکی از کارت‌ها را دور بریزید؛ سپس حداکثر ۲ کارت اسپل یا ترپ موجود در زمین بازی را مورد هدف قرار دهید و نابودشان کنید.

## Mystical space typhoon



جادو یا تله: جادو  
نوع: Quick Play – نامحدود

یک کارت اسپل یا ترپ موجود در زمین بازی را مورد هدف قرار داده و سپس نابودش کنید.



## Ring of Defense



جادو یا تله: جادو

نوع: Quick Play – نامحدود

هرگاه یک کارت ترپ فعال شده که اثر تخریب کننده دارد، آن اثر را ۰ کنید.

## Yami



جادو یا تله: جادو

نوع: Field – نامحدود

تمام هیولاهاي موجود در زمین بازي که از نوع Spellcaster و Fiend هستند، ATK/DEF ۲۰۰ دریافت میکنند؛ همچنین تمام هیولاهاي از نوع Fairy که در زمین بازي قرار دارند، ATK/Def ۲۰۰ از دست می‌دهند.



## Forest



جادو یا تله: جادو  
نوع: Field – نامحدود

تمام هیولاهاي موجود در زمین بازی که از نوع Insect/Beast/Beast-Beast هستند، ATK/Def ۲۰۰ دریافت می‌کنند.

## Closed Forest



جادو یا تله: جادو  
نوع: Field – نامحدود

تمام هیولاهاي Beast-Type که خودتان کنترل می‌کنید، به ازای هر هیولا موجود در گورستان، ۱۰۰ واحد ATK دریافت می‌کنند.



## UMIIRUKA



جادو یا تله: جادو  
نوع: Field – نامحدود

برای تمام کارت‌های هیولا از نوع Aqua به میزان ۵۰۰ امتیاز به ATK اضافه کرده و ۴۰۰ امتیاز از DEF کم کنید.

## Sword of Dark Destruction



جادو یا تله: جادو  
نوع: Equip – نامحدود

کارت‌های هیولا مجهر شده (equipped) به این کارت که از نوع Fiend باشند، ۴۰۰ واحد ATK دریافت می‌کنند و ۲۰۰ واحد از DEF آنها کم می‌شود.



## Black Pendant



جادو یا تله: جادو  
نوع: Equip – نامحدود

کارت‌های هیولای مجهر شده (equipped) به این کارت، ۵۰۰ واحد ATK دریافت می‌کنند.

## United We Stand



جادو یا تله: جادو  
نوع: Equip – نامحدود

کارت‌های هیولای مجهر شده (equipped) به این کارت، به ازای هر هیولایی که توسط شما کنترل می‌شود و در زمین بازی به صورت رو به بالا قرار گرفته است ۸۰۰ واحد ATK/DEF دریافت می‌کنند.



## Magnum Shield



جادو یا تله: جادو  
نوع: Equip – نامحدود

فقط هیولا‌هایی از نوع Warrior را مجهز می‌کند. تاثیر این کارت با توجه به حالت قرار گرفتن کارت هیولا مورد نظر در زمین بازی است:  
کارت هیولا در حالت حمله باشد: آن کارت دقیقاً معادل مقدار DEF، امتیاز ATK دریافت می‌کند.  
کارت هیولا در حالت دفاع باشد: آن کارت دقیقاً معادل مقدار DEF، امتیاز ATK دریافت می‌کند.



## Advanced Ritual Art



جادو یا تله: جادو  
نوع: Ritual – نامحدود

با این کارت می‌توانید یک هیولای آئینی (Ritual Monster) را احضار آئینی (Ritual Summon) کنید. شما باید تعدادی کارت‌های هیولا از نوع Normal در زمین انتخاب کنید که مجموع سطحشان برابر با سطح کارت هیولای Ritual قصد احضارش را دارید باشد. سپس این کارت‌هارا از به Graveyard بفرستید و هیولای آئینی مد نظر را احضار کنید.



## کارت‌های تله

### Mirror Force



جادو یا تله: تله  
نوع: عادی – نامحدود

زمانی که کارت هیولای حریف، اعلام به حمله می‌کند:  
تمام مانسترهاي Attack Position حریف را نابود کنید.

### Magic Cylinder



جادو یا تله: تله  
نوع: عادی – نامحدود

زمانی که کارت هیولای حریف، اعلام به حمله می‌کند: هیولا  
مهاجم را هدف قرار دهید، حمله را خنثی کنید و در صورت  
انجام این کار، معادل ATK خود به حریف آسیب بزنید.



## Mind Crush



جادو یا تله: تله  
نوع: عادی – نامحدود

نام یک کارت را اعلام کنید؛ اگر آن کارت در دست حریف بود، تمام نسخه های آن را باید کنار بگذارد، در غیر این صورت باید برای یک کارت تصادفی این کنار گذاشتن را اعمال کند.

## Trap Hole



جادو یا تله: تله  
نوع: عادی – نامحدود

زمانی که حریف شما یک هیولا با حداقل ATK: 1000 را به صورت Normal یا Flip Summons به کار می‌گیرد: آن هیولا را هدف قرار داده و نابودش کنید.



## Torrential Tribute



جادو یا تله: تله  
نوع: عادی – نامحدود

زمانی که کارت هیولای حریف، اعلام به حمله می‌کند:  
تمام مانسترهای Attack Position حریف را نابود کنید.

## Time Seal



جادو یا تله: تله  
نوع: عادی – محدود

زمانی که کارت هیولای حریف، اعلام به حمله می‌کند:  
تمام مانسترهای Attack Position حریف را نابود کنید.



## Negate Attack



جادو یا تله: تله  
نوع: عادی – نامحدود

هنگامی که هیولای حریف حمله خود را اعلام می‌کند: هیولای مهاجم را هدف قرار دهد. حمله را نفی کنید، سپس مرحله نبرد را خاتمه دهید.



## Solemn Warning



جادو یا تله: تله  
نوع: عادی – نامحدود

هنگامی که یک هیولا احضار می‌شود ، یا وقتی کارت spell/trap یا اثر هیولا فعال می‌شود که شامل افکت ویژه احضار یک هیولا است: ۲۰۰۰ LP پرداخت کنید؛ احضار یا فعال سازی را نفی کنید ، و اگر این کار را انجام دادید ، آن را نابود کنید.



## Magic Jammer



جادو یا تله: تله  
نوع: عادی – نامحدود

هنگامی که کارت spell فعال می‌شود: ۱ کارت را کنار بگذارید. فعال سازی را نفی کنید و در صورت انجام این کار، آن را از بین ببرید.

## Call of the Haunted



جادو یا تله: تله  
نوع: عادی – نامحدود

یک کارت را از Graveyard خود به زمین بازی احضار کنید.