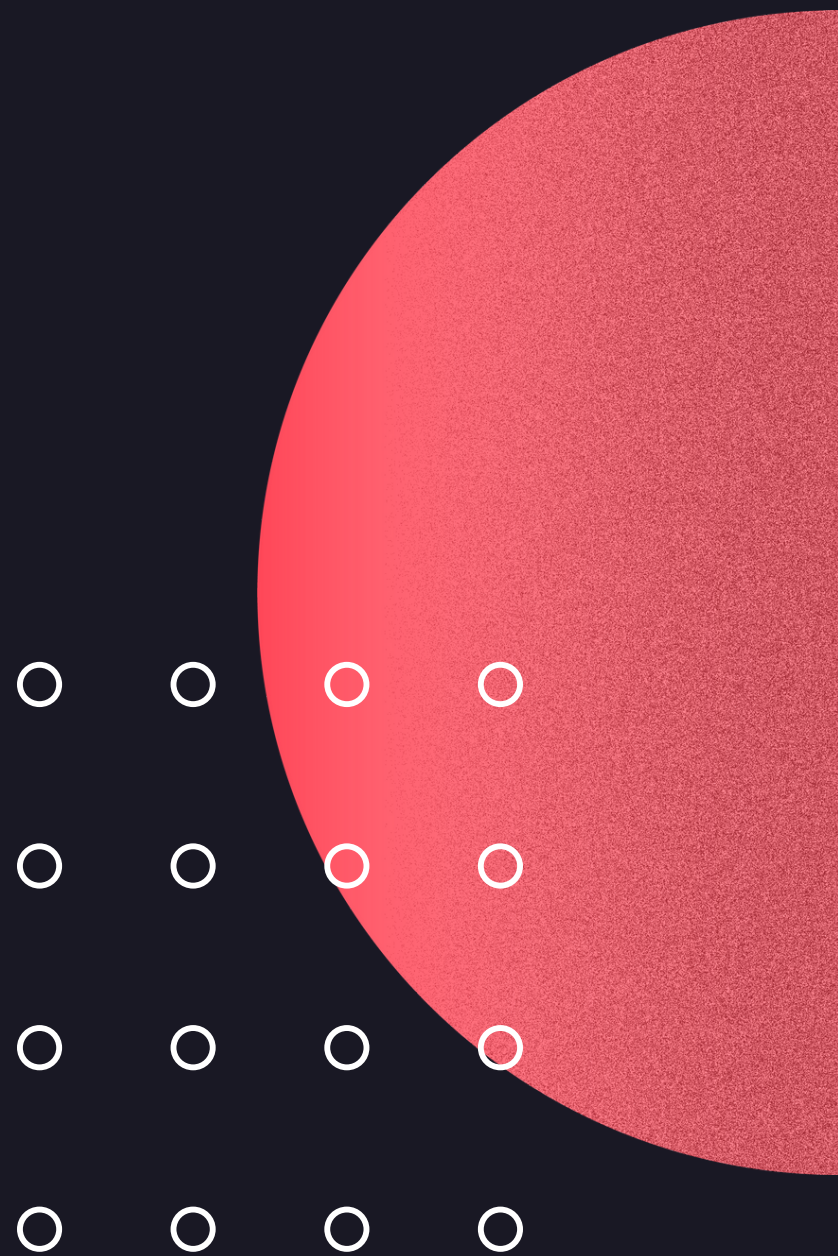




Sumário

- O que é o Jogo
- Arquitetura do Jogo
- Interface gráfica



O que é o Jogo

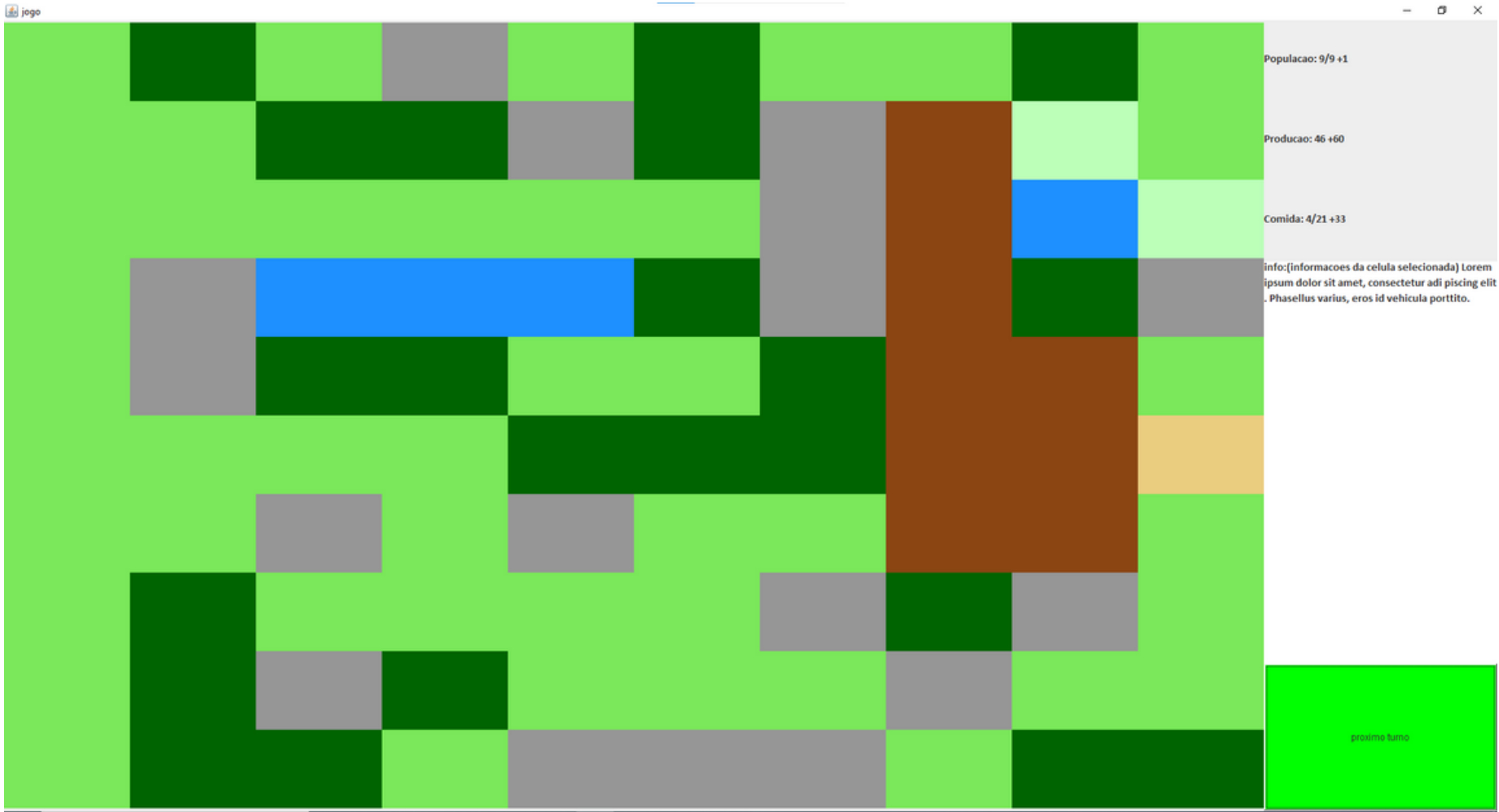
Crescer sua cidade enquanto evitando eventos aleatórios. Para crescer a cidade, deve se lidar com 4 atributos:

- população
- "espaços" para a população
- comida
- produção

Caso um dos casos abaixo ocorra, o jogador perde :

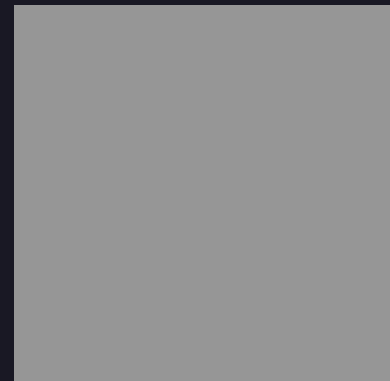
- produção de comida é 0 em um turno
- população é 0 ao final de um turno
- população ultrapassa o espaço disponível

DIAGRAMA DO TABULEIRO





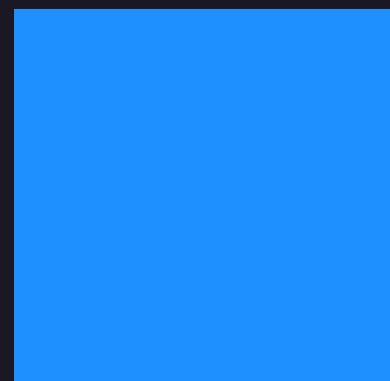
Grama



Montanha



Floresta



Agua



Extração de
Madeira



Fazenda



Cidade

DIAGRAMA DO TABULEIRO

06

Populacao: 1/1 +0

Producao: 80 +0

Comida: 0/6 +0

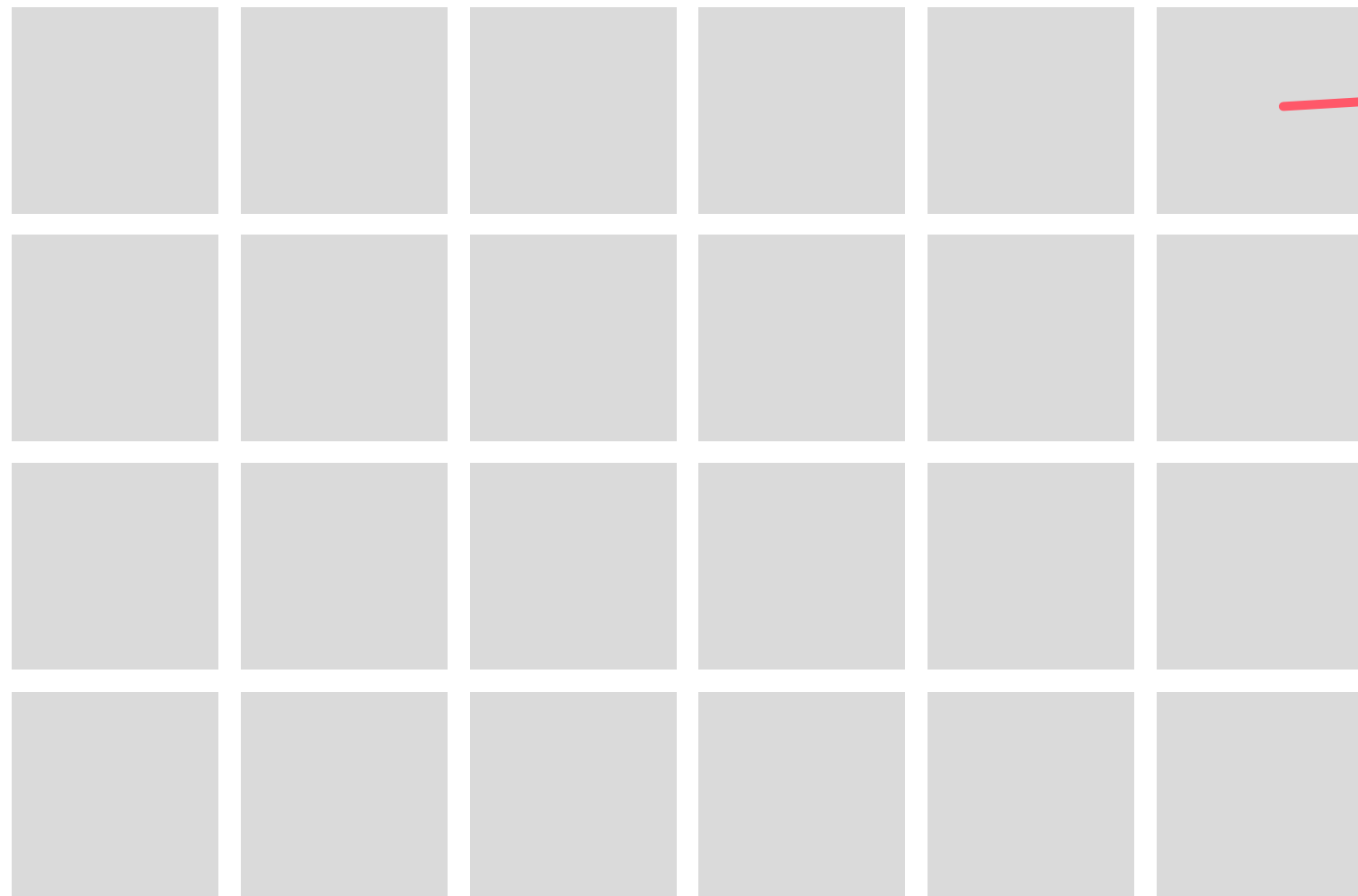
info:(informacoes da celula selecionada) Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adi piscing elit . Phasellus varius, eros id vehicula porttito.

proximo turno

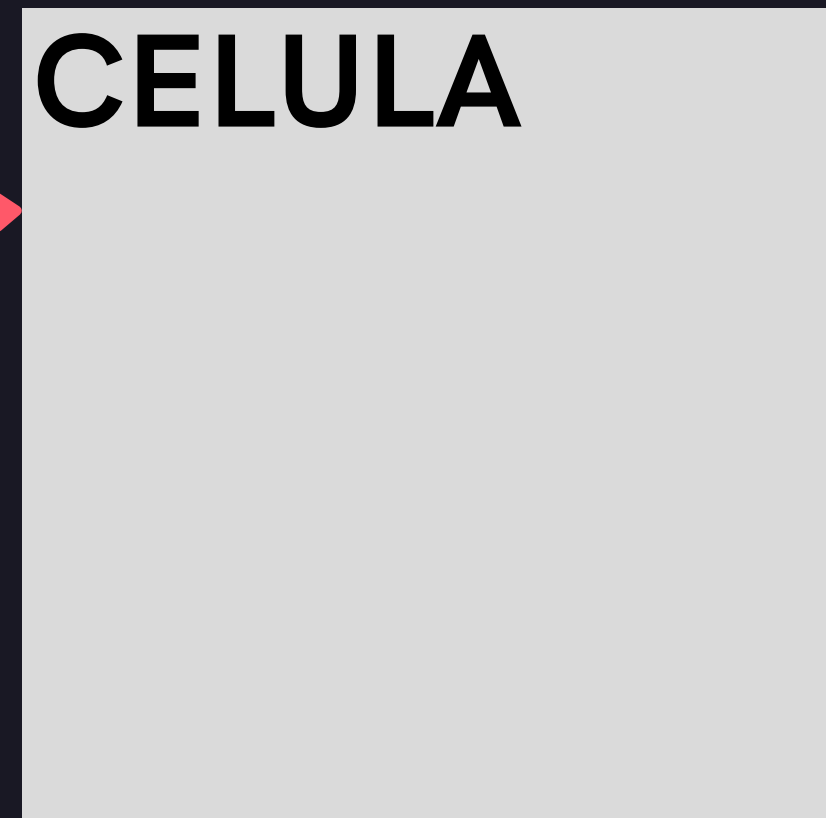
ARQUITETURA DO JOGO

07

TABULEIRO



CELULA



COMPONENTE

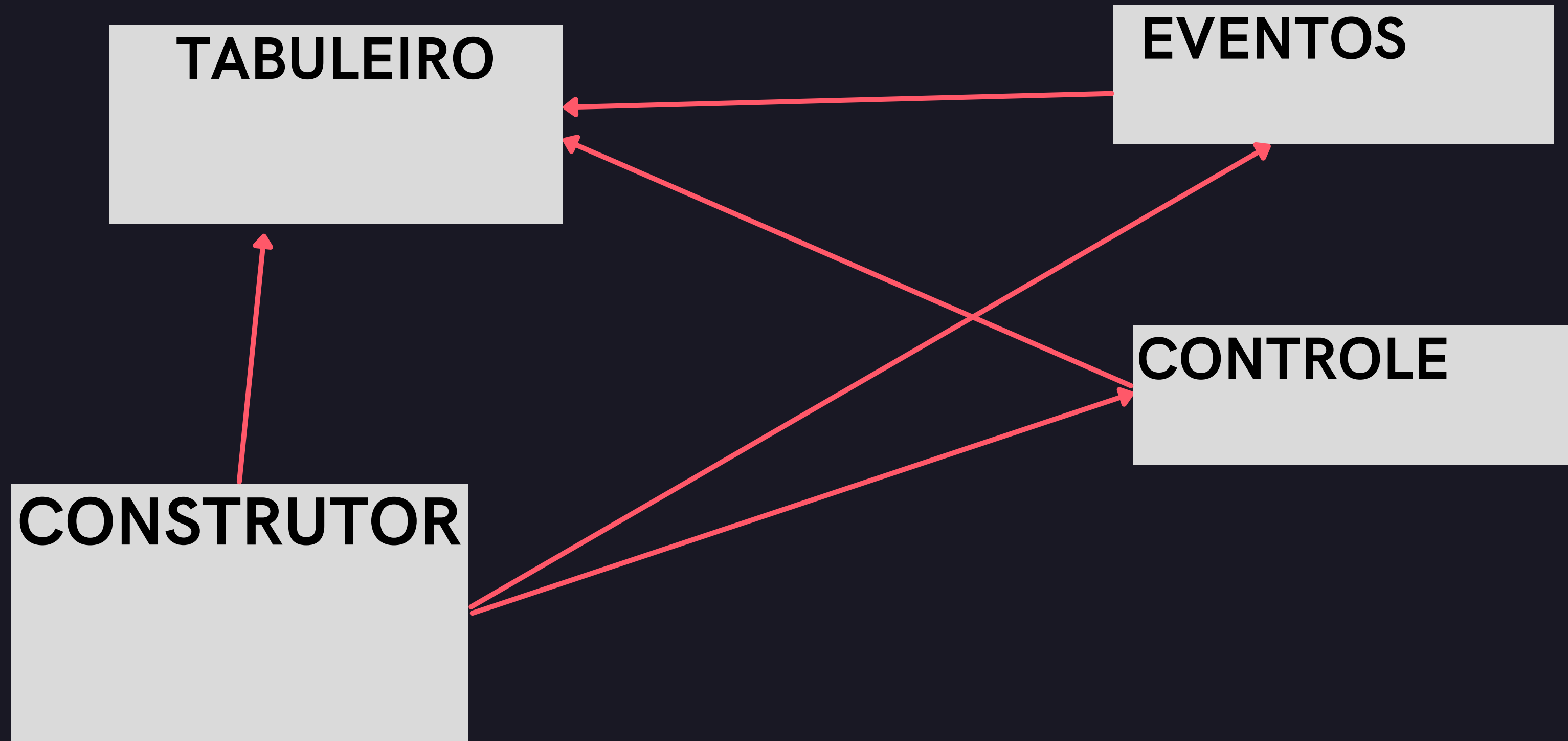
```
graph TD; C[COMPONENTE] --- H[ ]; H --- N[NATURAL]; H --- CO[CONSTRUIDO]
```

NATURAL

CONSTRUIDO

ARQUITETURA DO JOGO

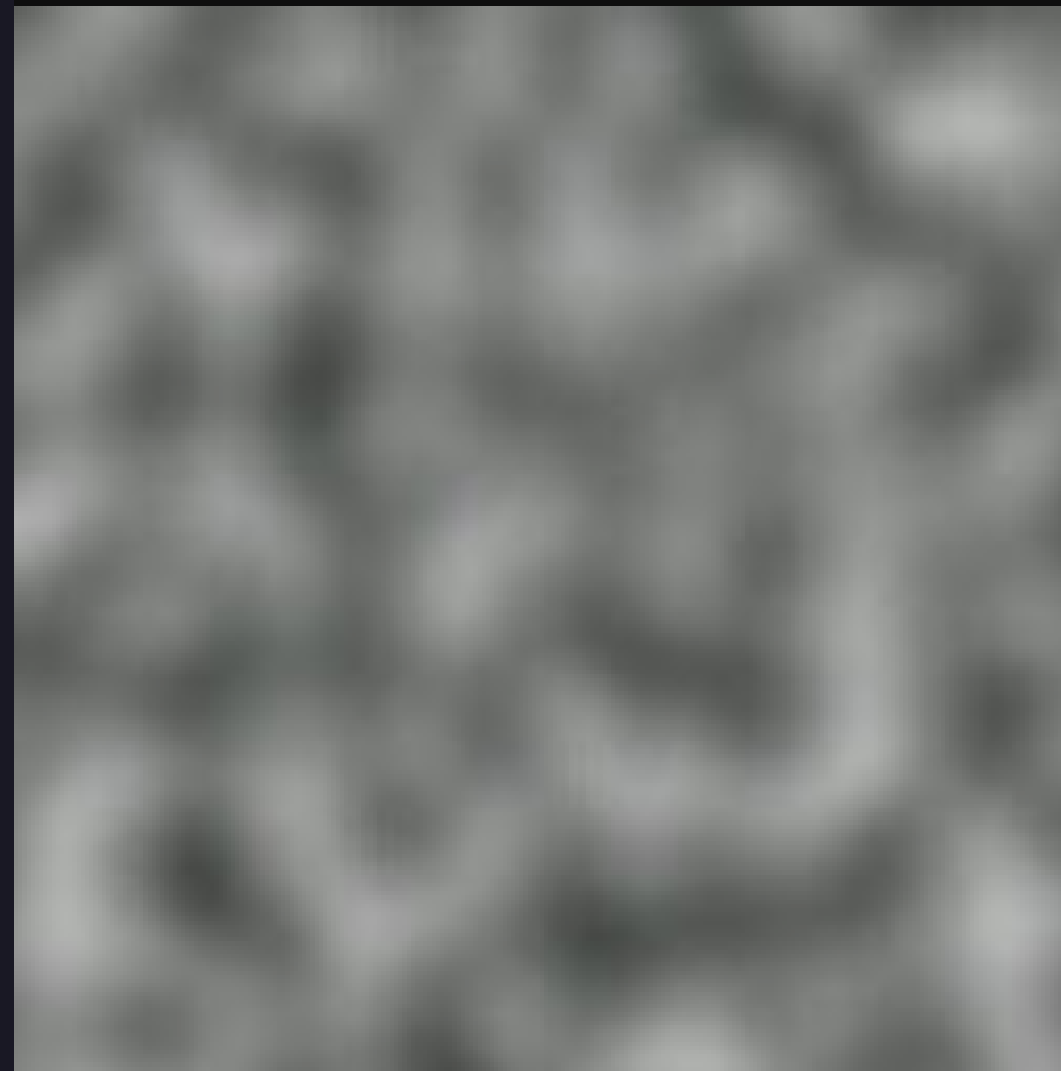
08

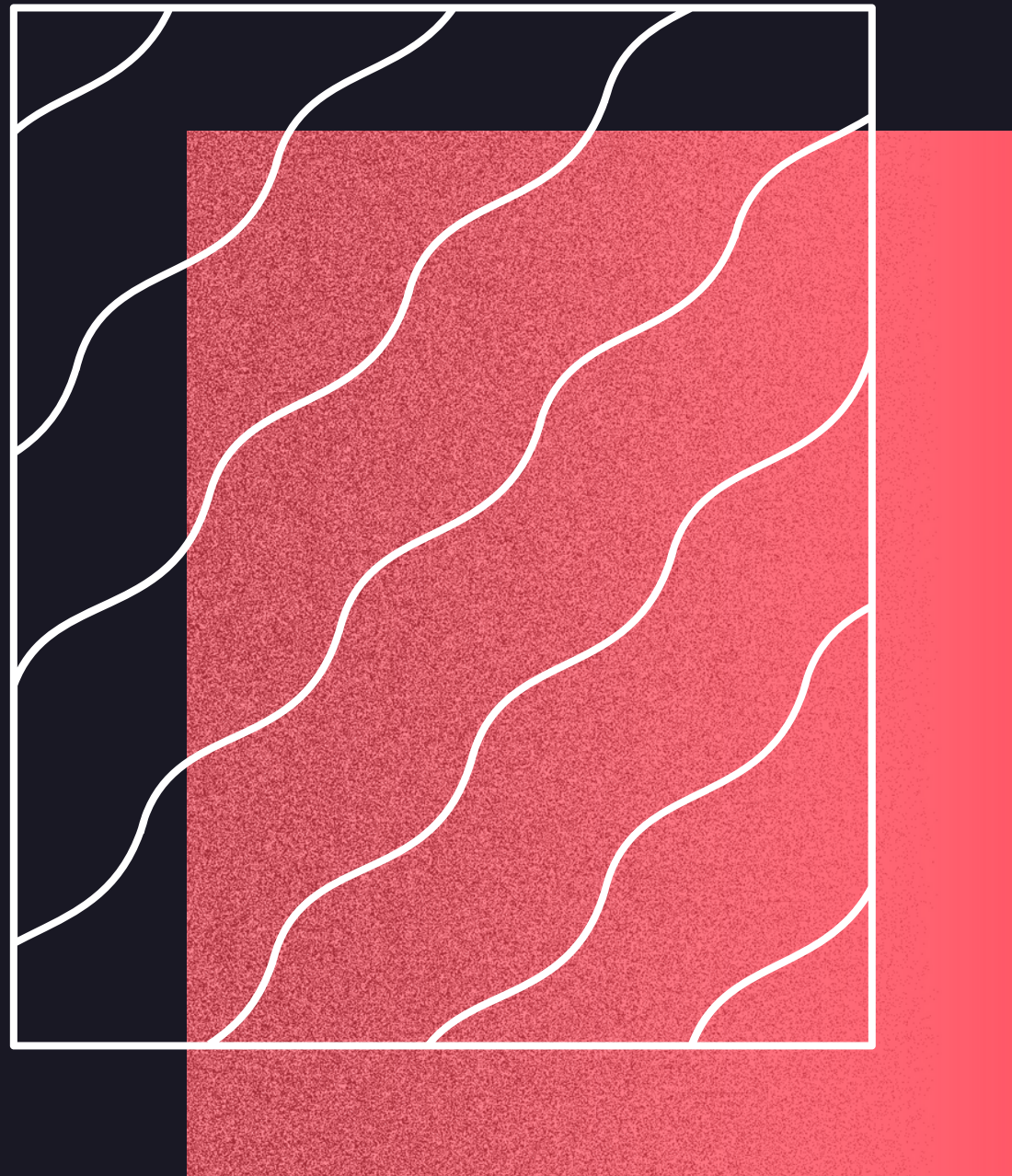


CONSTRUTOR

Responsável por criar todos os atributos no início do programa e responsável por gerar mapas aleatórios. Para gerar os mapas aleatórios, será utilizado o algoritmo de perlin noise, disponível no site :

https://rosettacode.org/wiki/Perlin_noise#Java





INTERFACE GRÁFICA

Será utilizada a biblioteca java swing para o desenvolvimento do jogo, como visto nos diagramas apresentados previamente e abaixo



FIM