

# LE VILLE

AUTOR: ANDRÉ SILVA TELLES



# SUMÁRIO

Topicos a serem apresentados

01 Sobre O Jogo

---

02 O que Compõe o Tabuleiro

---

03 Um Pouco da Evolução do Jogo

04 Arquitetura do Jogo

---

05 Lições Aprendidas

---

06 Planos para o Futuro

# Sobre O Jogo

Expanda sua cidade !!!

Objetivo: Conseguir **20**  
de População

Condições de para Perder:

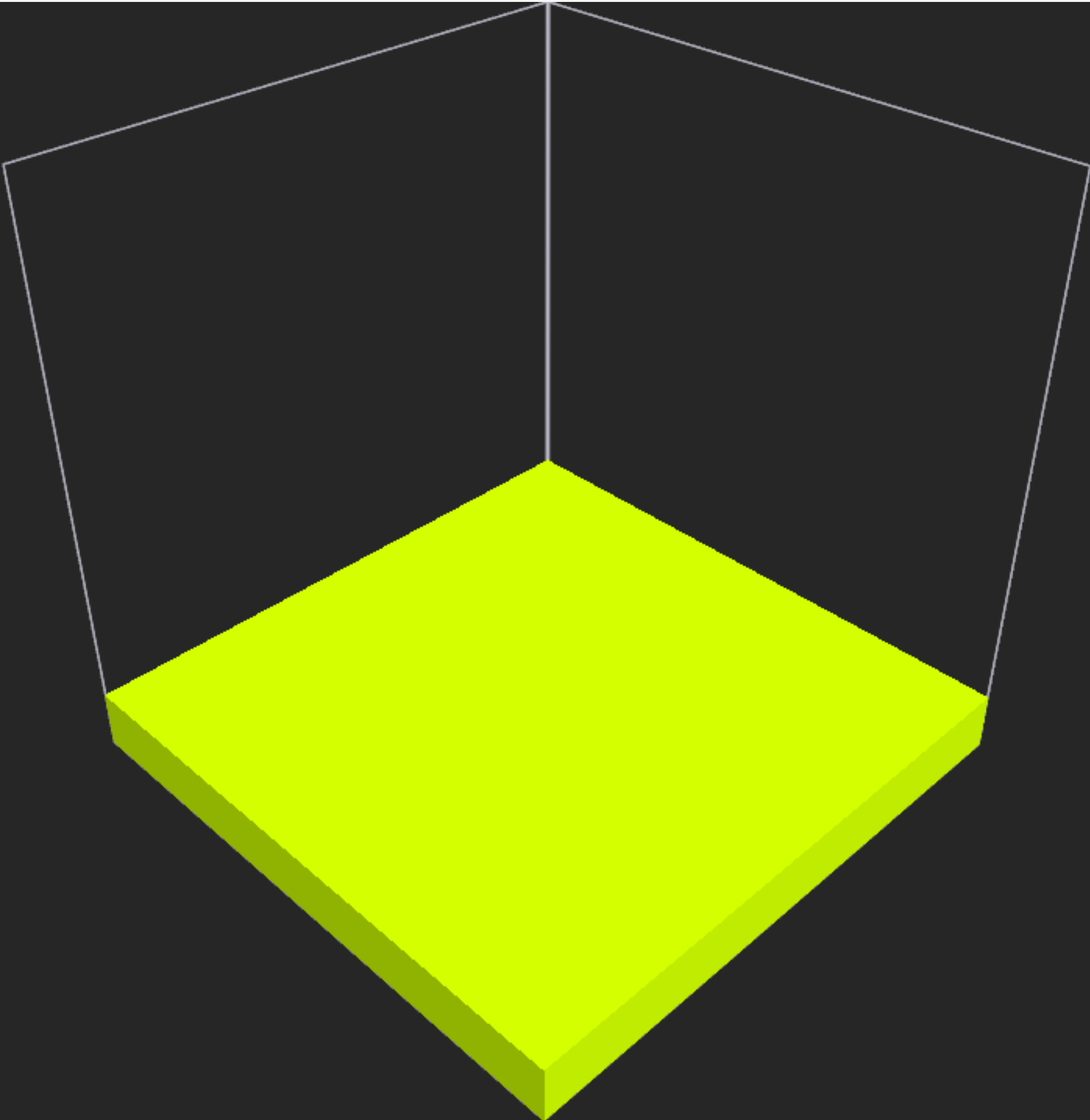
- ficar com ganho de comida **negativo** ou **nulo**
- Ter **mais** população do que casas
- **Não** ter população



# O QUE COMPÕE O TABULEIRO

R: Componentes



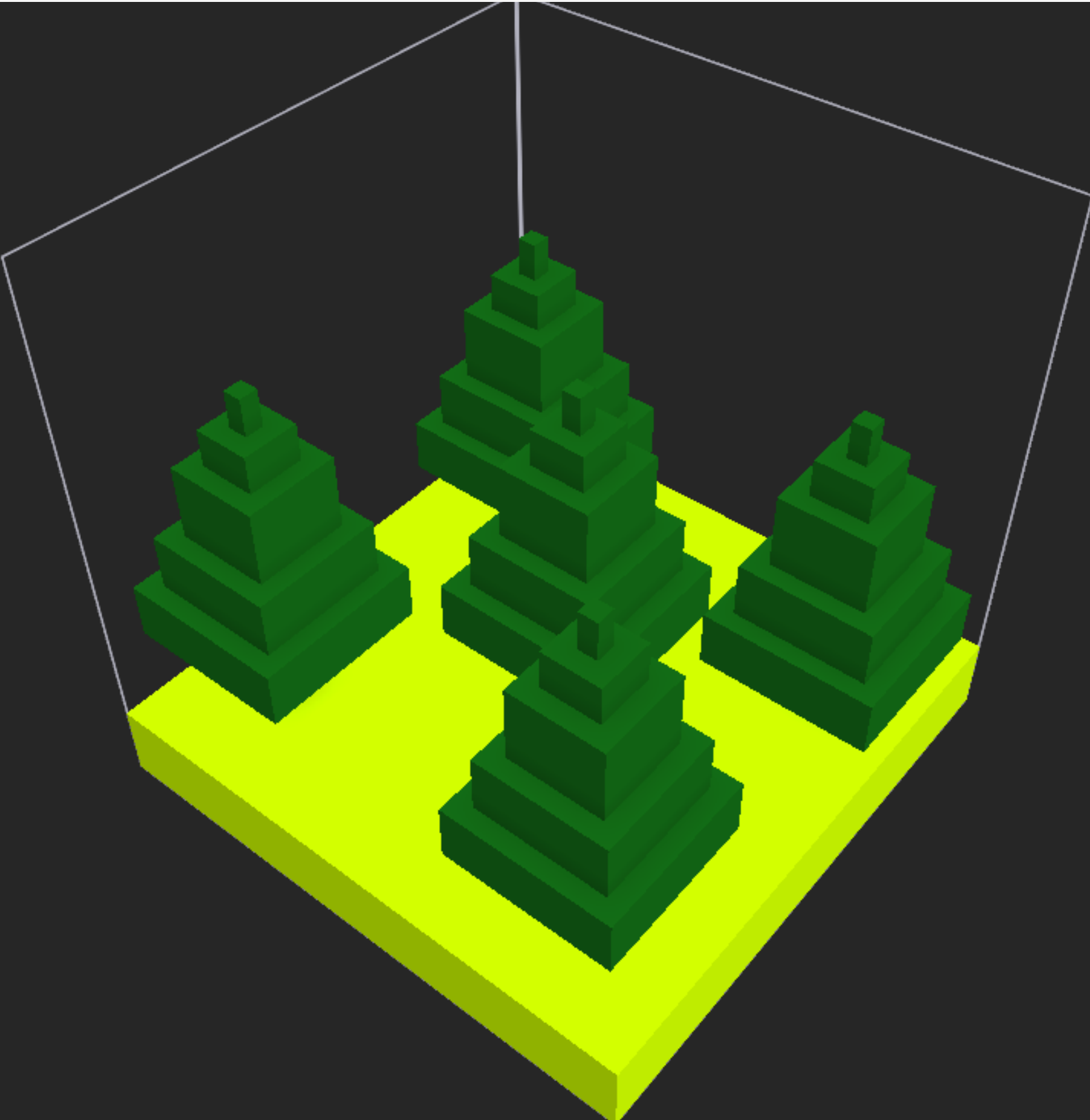


**NOME:** GRAMA

**ATRIBUTOS:**

- **+2 COMIDA**
- **+0 PRODUÇÃO**
- **+0 CASAS**

**CONSTRUÍDO:** N/A



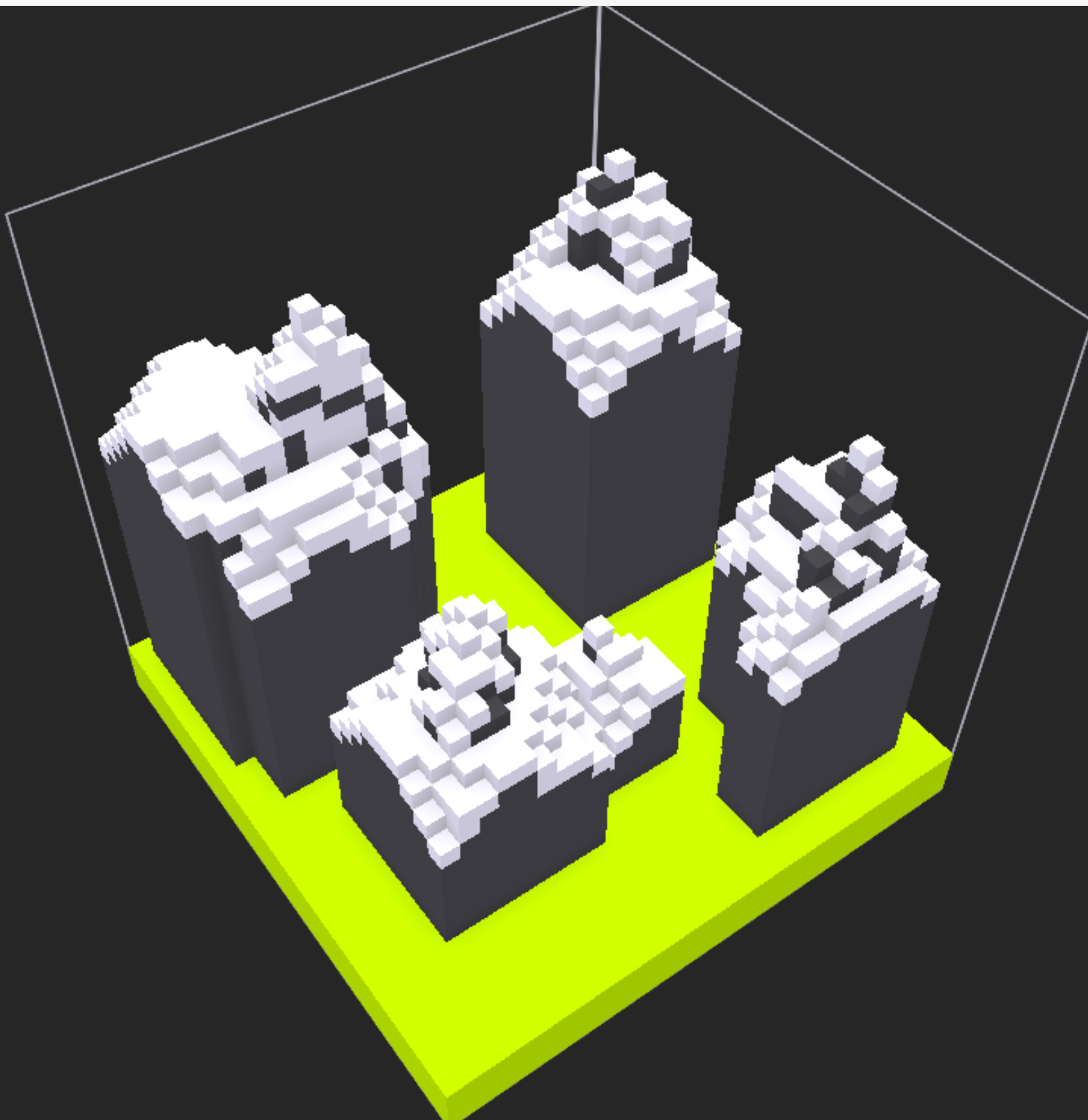
**NOME:** FLORESTA

**ATRIBUTOS:**

- +1 COMIDA
- +2 PRODUÇÃO
- +0 CASAS

**CONSTRUÍDO:** N/A





**NOME:** MONTANHA

**ATRIBUTOS:**

- +0 COMIDA
- +10 PRODUÇÃO
- +0 CASAS

**CONSTRUÍDO:** N/A



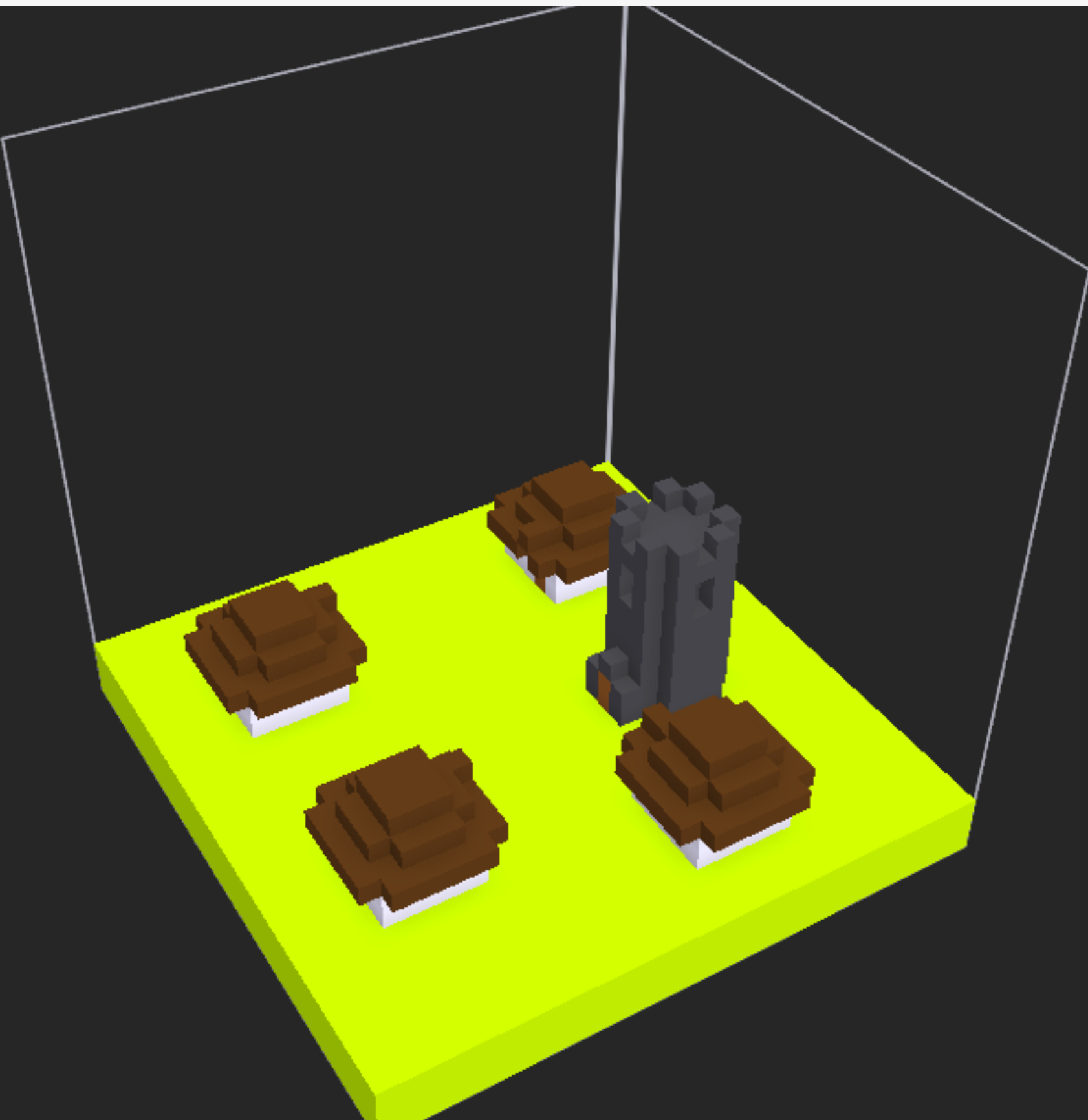
**NOME:** ÁGUA

**ATRIBUTOS:**

- +0 COMIDA
- +0 PRODUÇÃO
- +0 CASAS

**CONSTRUÍDO:** N/A





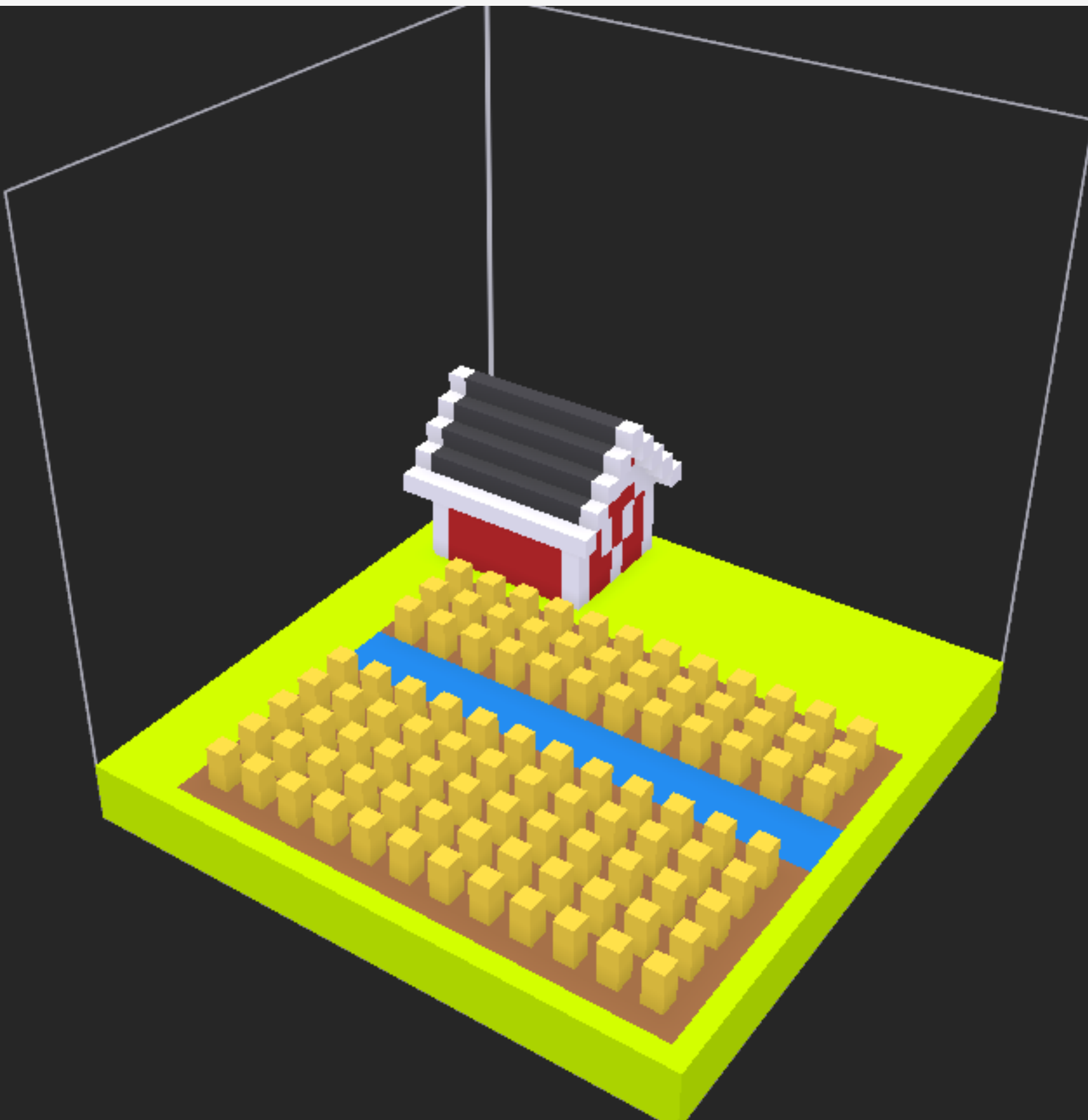
**NOME:** CIDADE

**ATRIBUTOS:**

- -2 COMIDA
- +5 PRODUÇÃO
- +1 CASAS

**CONSTRUÍDO:**

- CELULA COM **APENAS** GRAMA.



**NOME:** FAZENDA

**ATRIBUTOS:**

- +14 COMIDA
- +0 PRODUÇÃO
- +0 CASAS

**CONSTRUÍDO:**

- CELULA COM APENAS GRAMA.
- CELULA ADJACENTE A ÁGUA.

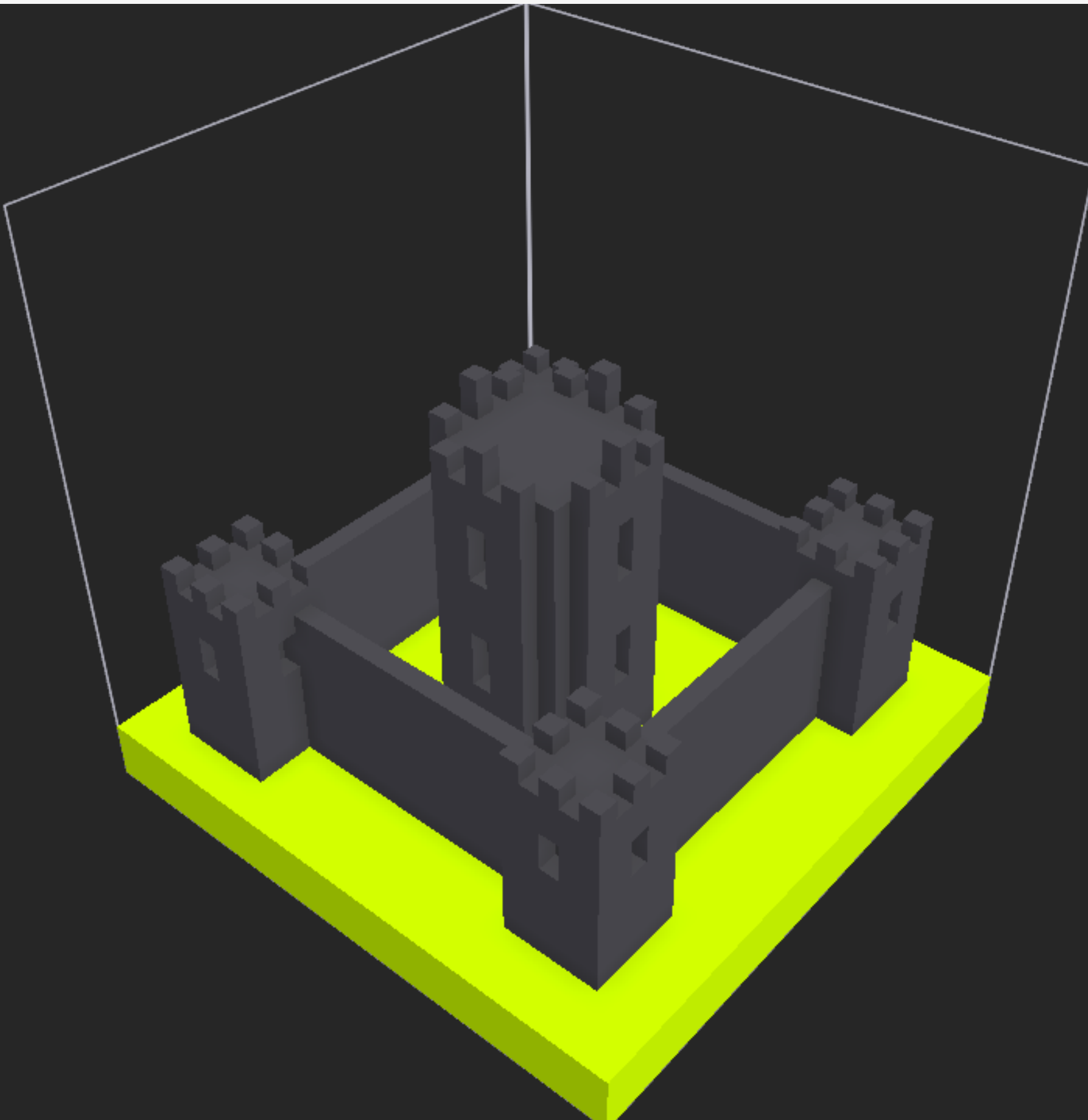
**NOME: CASTELO**

**ATRIBUTOS:**

- -6 COMIDA
- +2 PRODUÇÃO
- +3 CASAS

**CONSTRUÍDO:**

- CELULA COM **APENAS** GRAMA.
- CELULA **ADJACENTE** A MONTANHA **E** CIDADE.



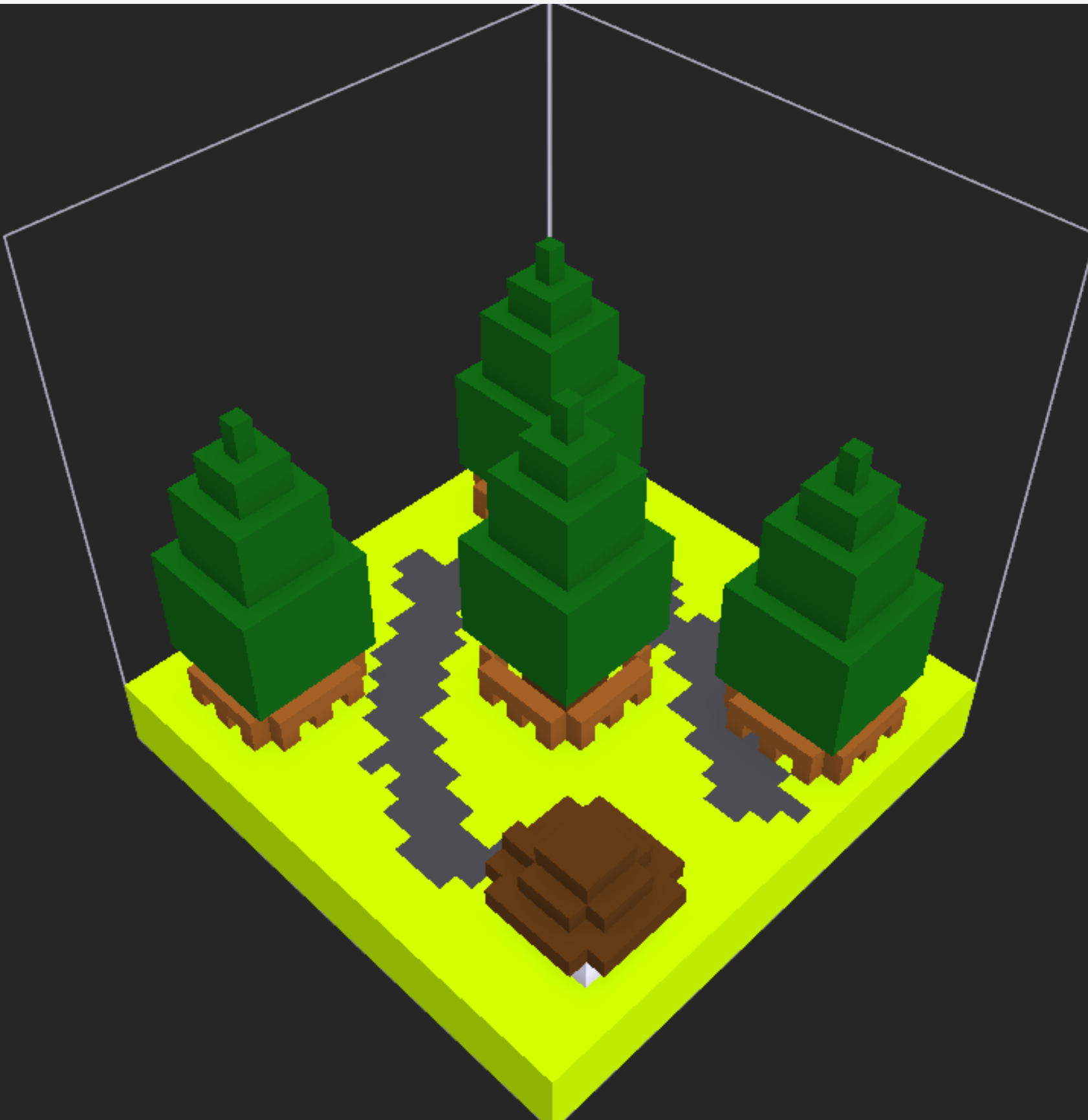
**NOME:** MADEIREIRA

**ATRIBUTOS:**

- +0 COMIDA
- +14 PRODUÇÃO
- +0 CASAS

**CONSTRUÍDO:**

- CELULA COM FLORESTA.



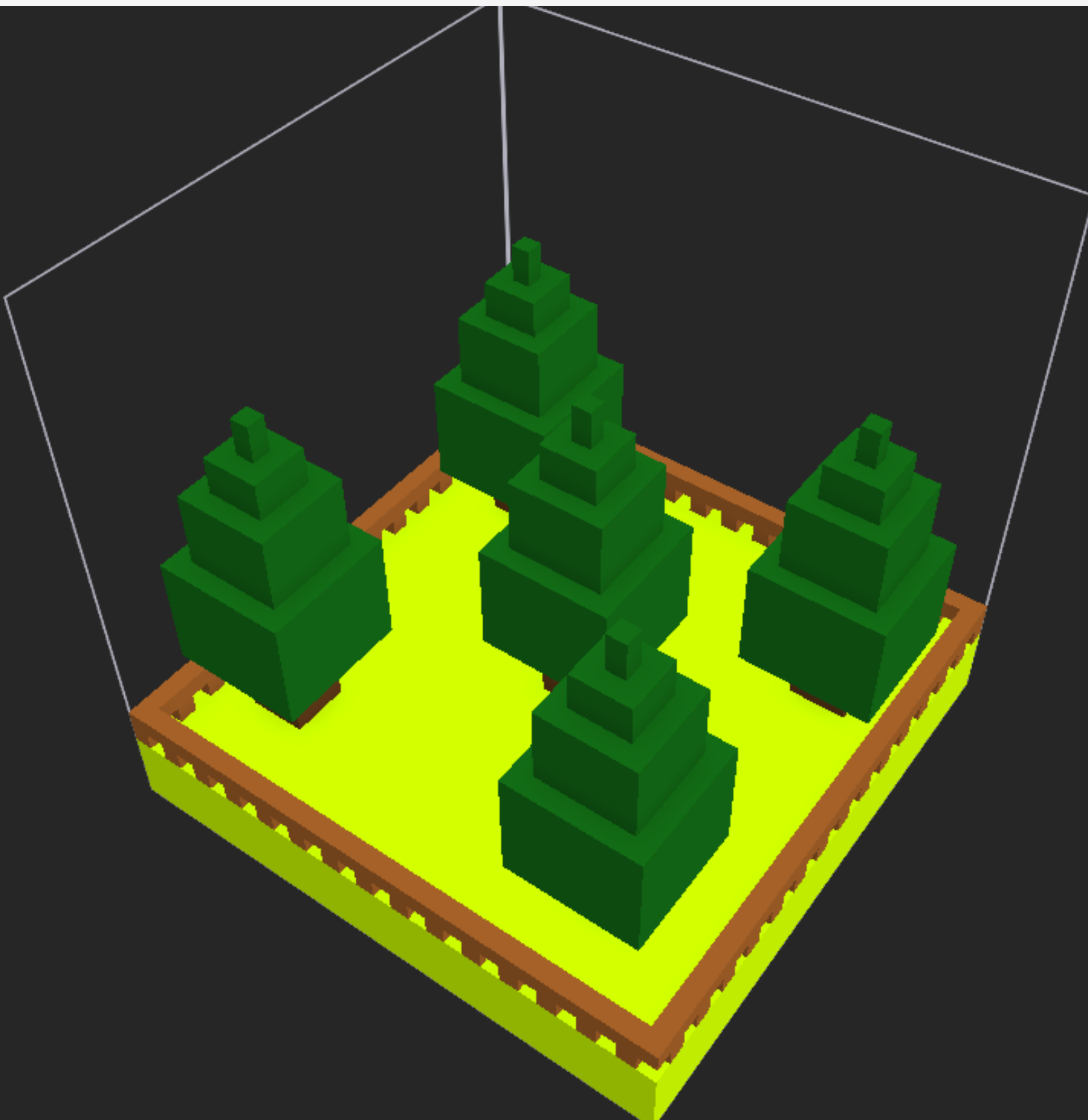
## **NOME:** FLORESTA PRESERVADA

### **ATRIBUTOS:**

- -4 COMIDA
- -1 PRODUÇÃO
- +0 CASAS

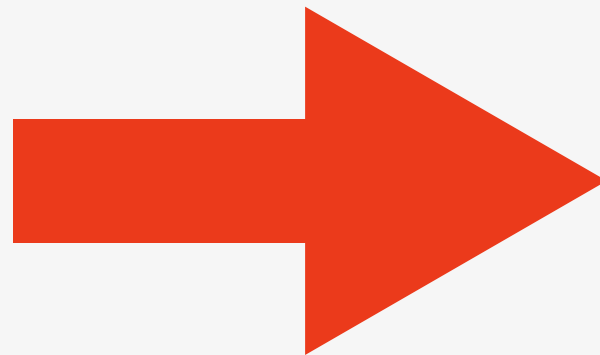
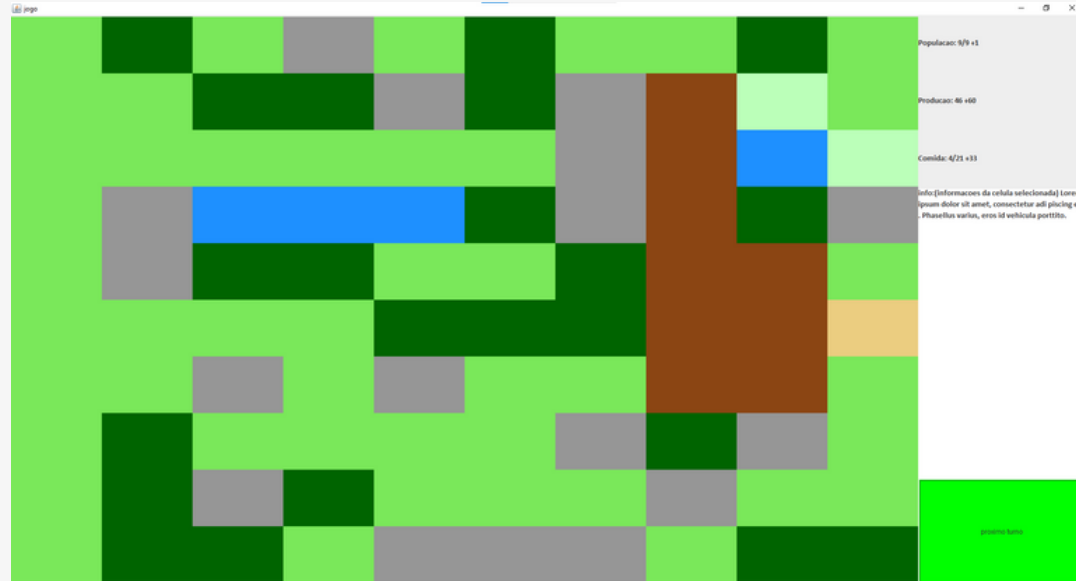
### **CONSTRUÍDO:**

- CELULA **COM**  
FLORESTA.
- CELULA **ADJACENTE**  
A CIDADE.



14

# Um Pouco da Evolução do Jogo



01 Conteúdo Cortado por Tempo

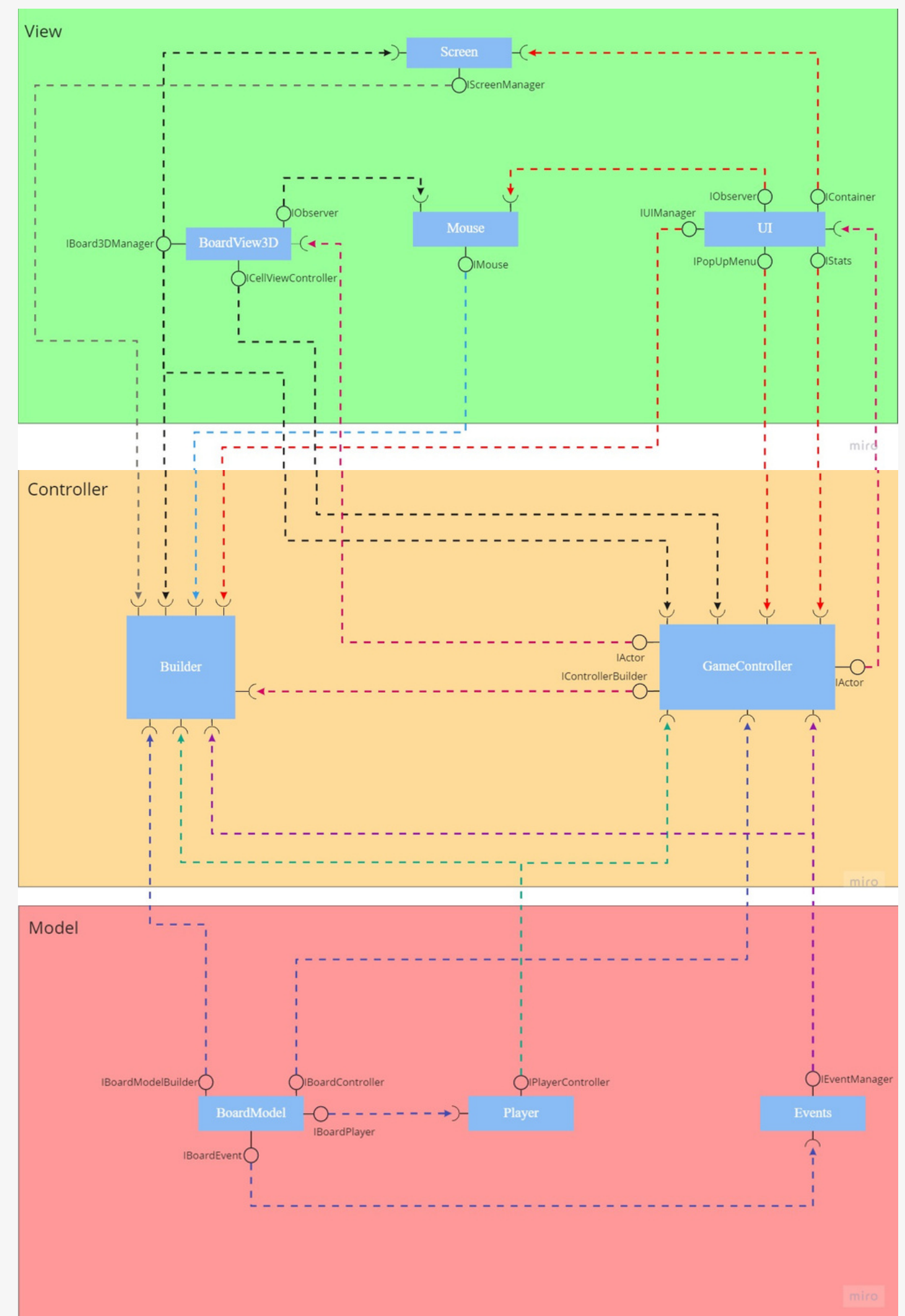
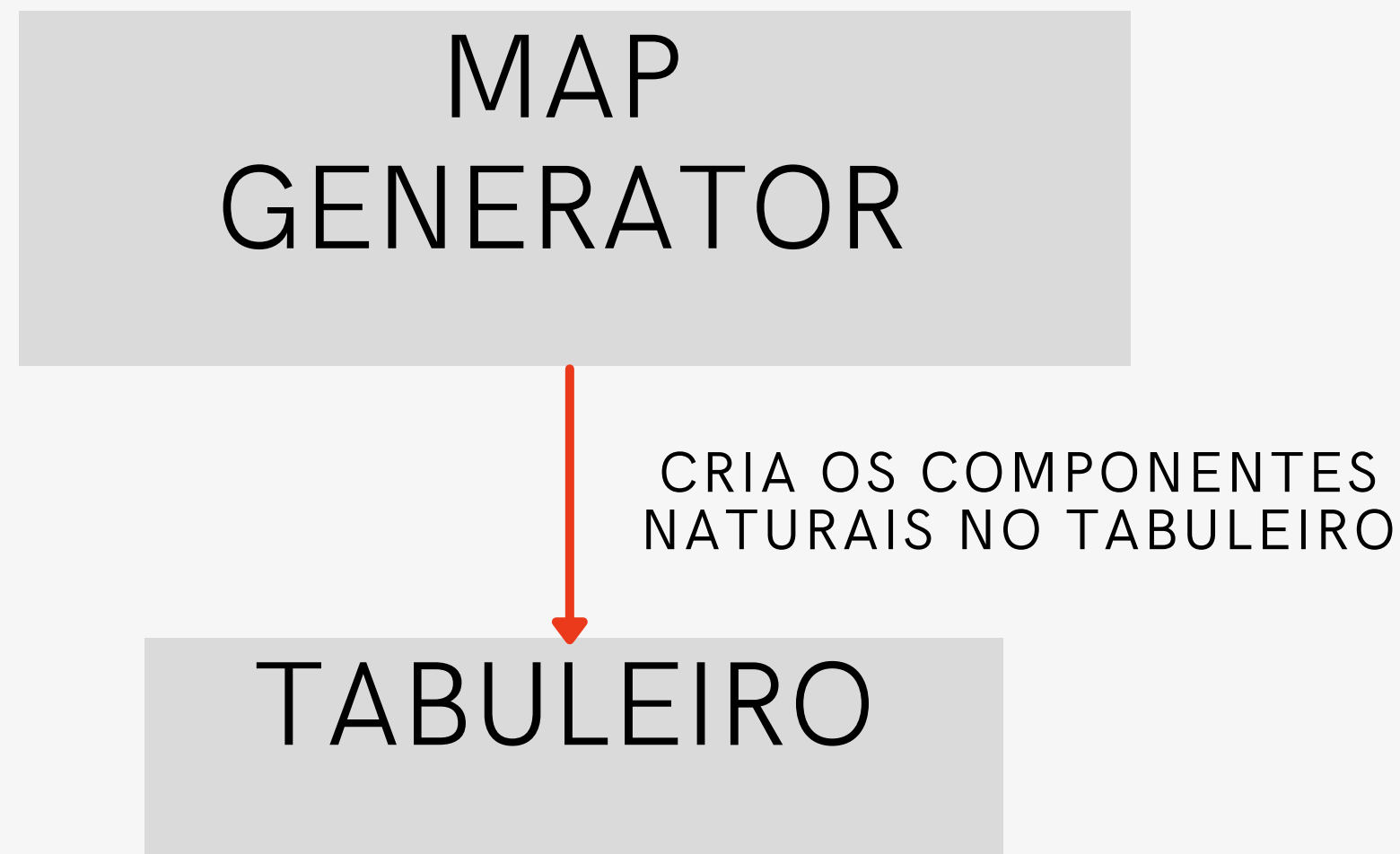
03 Adoção do Composite design Pattern

02 como detectar clicks em um espaço 3D ?

04 Separar Jogador e Tabuleiro em 2 Componentes

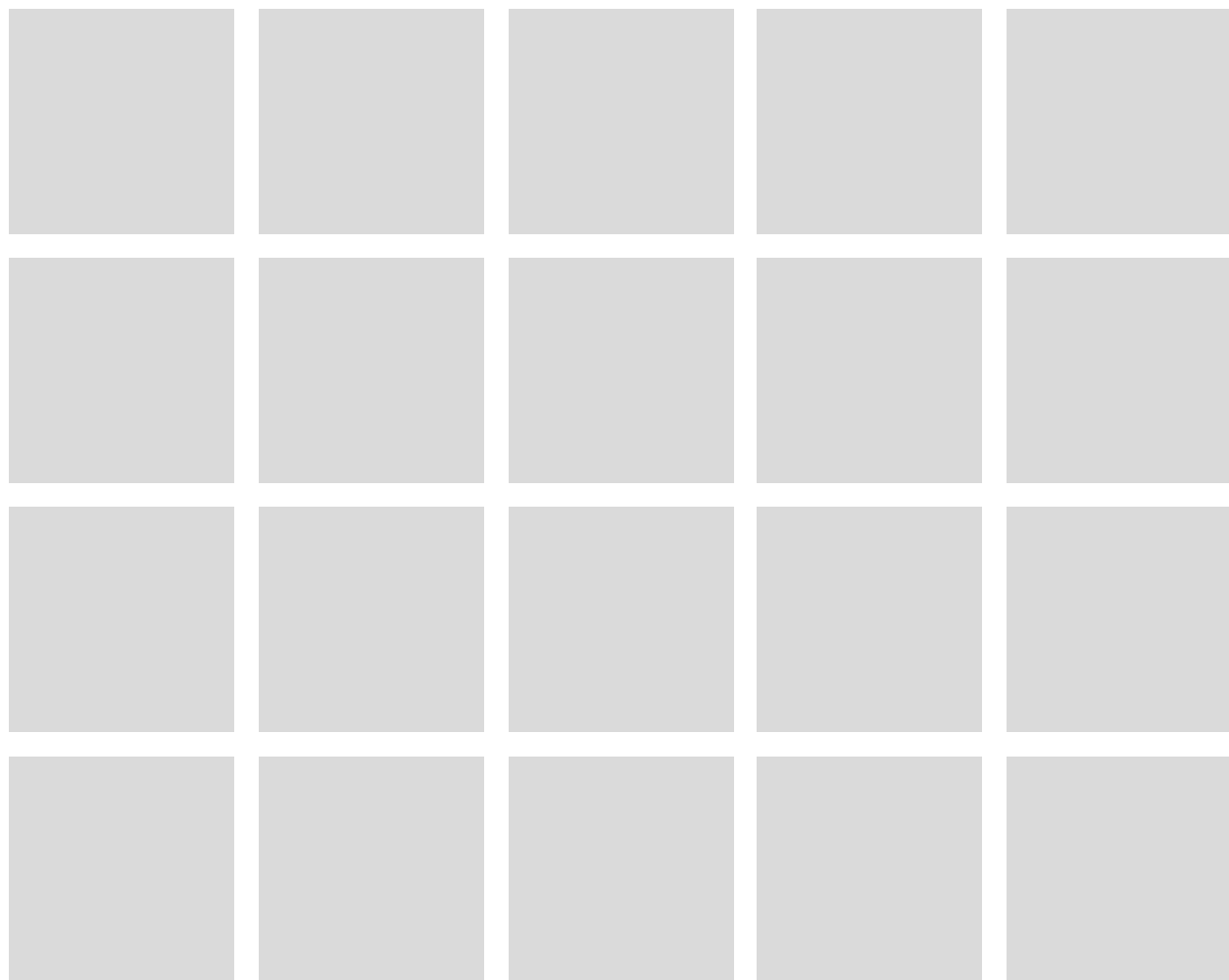


# Arquitetura do Jogo





# TABULEIRO



ADICIONA  
MODIFICADORES

JOGADOR

TOMA CELULAS  
E CONSTROI

ALTERA O  
MODIFICADO

EVENTOS

atributos

CELULA

Modificadores

Lista de Componentes

# Lições Aprendidas

## Organização dos Componentes é Crucial

saber o que se comunica com o que o  
como permite um melhor  
planejamento das classes dentro de  
um componente

## Planejar o tempo

Minha falta de planejar o tempo que  
tinha levou a tempo perdido  
desnecessariamente e coisas sendo  
corridas quando havia tempo antes

## Documentação

Criar documentação ao longo do projeto  
aparenta ser melhor, do contrário  
acabará com trabalho acumulado

## Conhecer as Ferramentas Necessárias

- MIRO
- MagicaVoxel
- Eclipse
- Canva

## Plano de Exceções

Aparenta ser mais facil de pensar  
quando o componente está sendo criado

## Parte Técnica

- Ray Picker
- JOGL
- Composite Design Pattern
- MVC Design Pattern

# Planos para o Futuro

- adicionar um **tutorial** ao jogo
- adicionar uma forma de **salvar** o jogo
- adicionar mais atributos ao jogador a fim de tornar o jogo **mais difícil**
- adicionar um sistema para o jogador **melhorar alguns componentes** utilizando produção