

CUTTLE!

Renato Utsch + Victor Diniz
Programação Modular/2016-1
DCC-UFMG

SOBRE O JOGO

2 jogadores

Mecânicas de combate e estratégia

Cartas de pontos

Cartas com efeitos especiais

Vence quem atinge 21 pontos primeiro

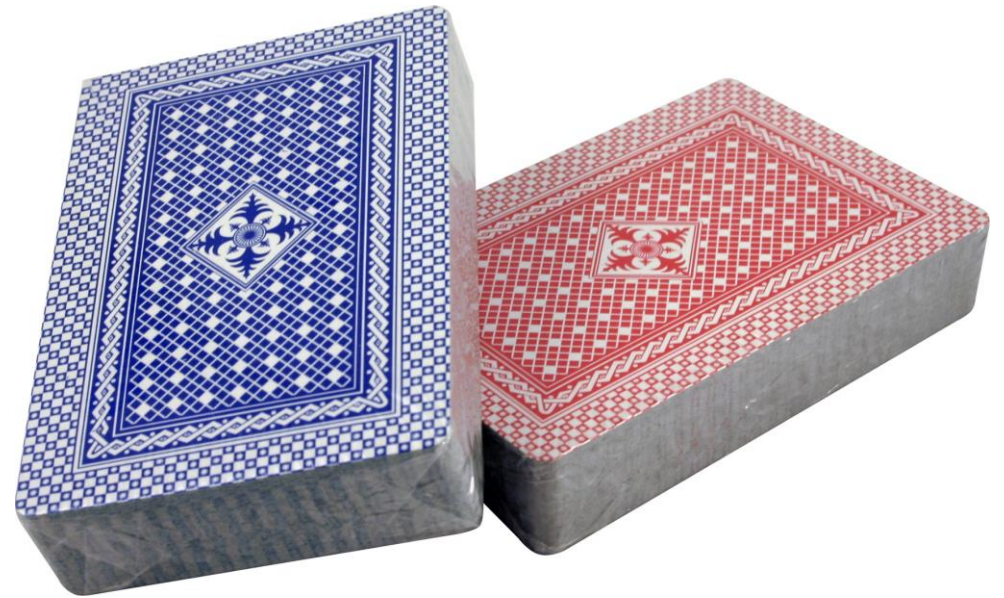


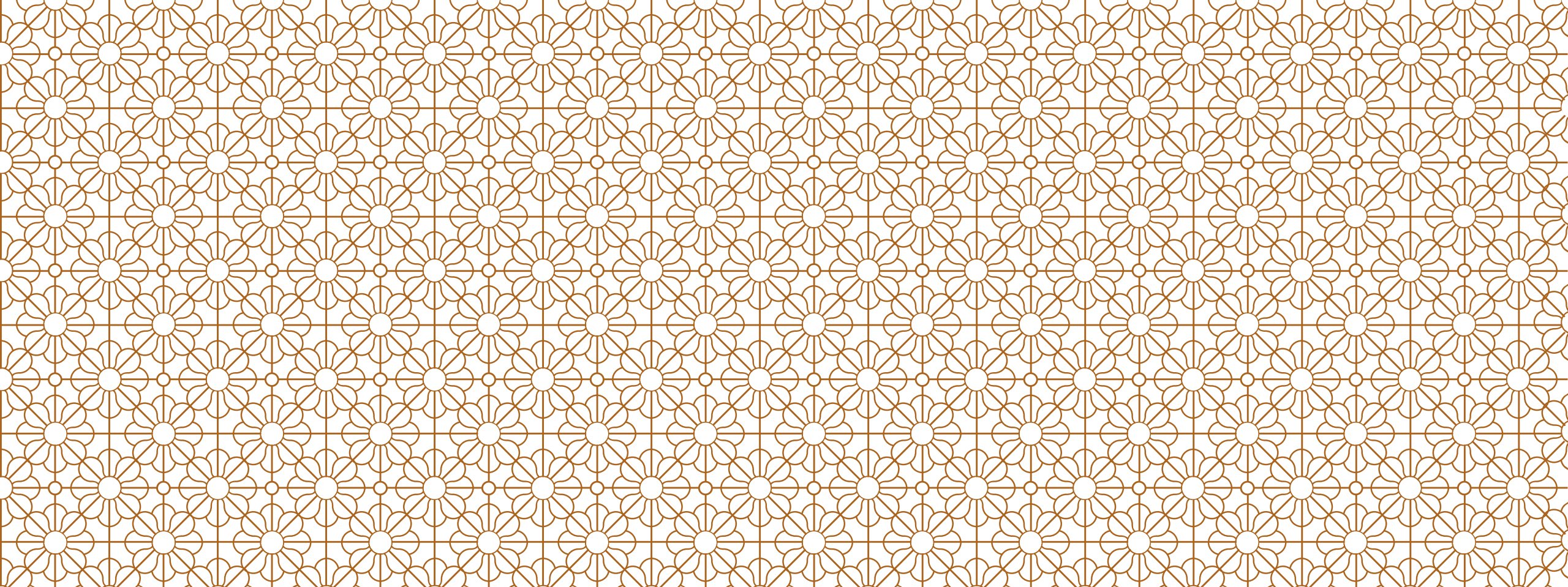
SOBRE O JOGO

Jogadas válidas:

- Sacar uma carta
- Jogar como carta de pontos
- Fazer um Scuttle
- Jogar como carta de efeito

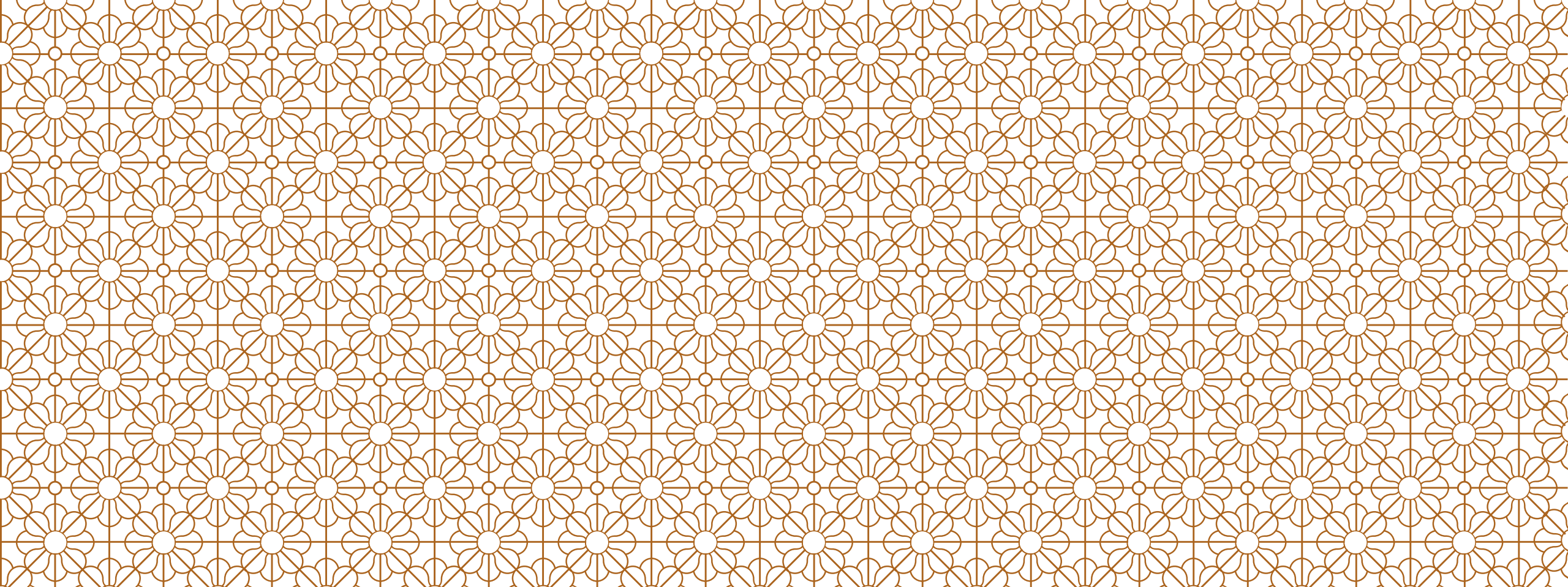
Efeitos de uso único vs. efeitos contínuos





DEMONSTRAÇÃO

(hora do alt-tab)



E, AGORA, A IMPLEMENTAÇÃO

(...bom, parte dela)

IMPLEMENTAÇÃO DO JOGO

O jogo em si

Os jogadores

As cartas de Cuttle

Comportamentos

Ações

COMUNICAÇÃO COM OS JOGADORES

Update

Anúncio unidirecional para ambos jogadores

(mas não necessariamente simétrico!)

Relativo a uma ocorrência:

- Início de jogo
- Fim de jogo
- Novo turno
- Ação é realizada
- Comportamento é chamado

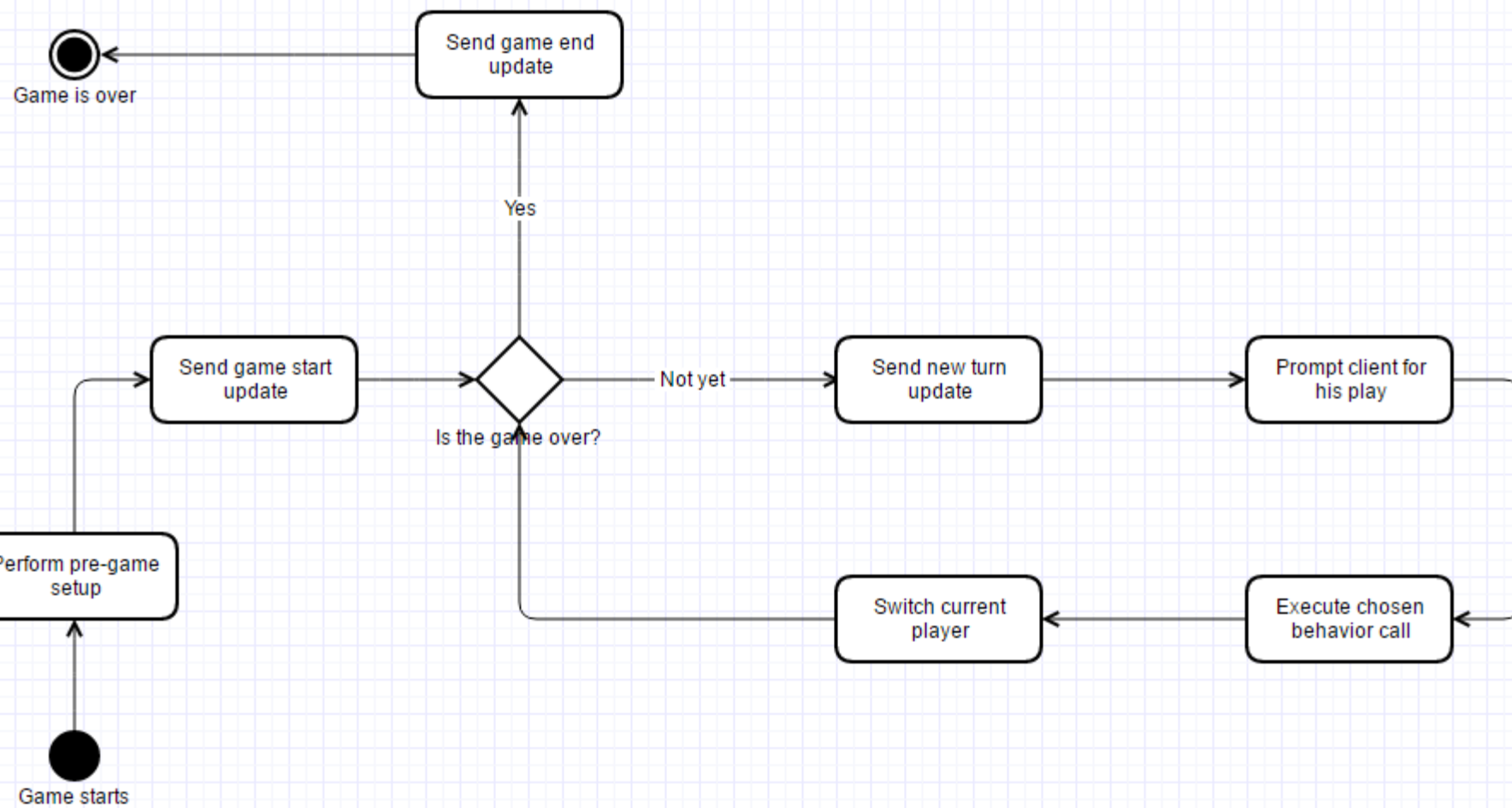
Prompt

Pedido de tomada de decisão

Fornece lista de comportamentos que podem ser chamados

Jogo recebe feedback e realiza a jogada

- Jogada comum
- Reação
- Descarte



COMPORTAMENTOS, EVENTOS E AÇÕES

Comportamentos: inatos à carta (ou ao jogador), definem um comportamento, ativado por um Prompt após decisão de um jogador

Eventos: associados a uma carta durante o jogo, ativados por um trigger causado por uma ação

Ações: ocorrências de menor granularidade, afetam diretamente o estado do jogo, causadas por eventos e comportamentos