

Descrição: O projeto que será apresentado neste momento foi pensado e inspirado em Clube da Luta, jogos de luta antigos e no sistema de lutas dos primeiros jogos de Pokémon. De forma simples o jogador terá acesso ao jogo e poderá criar seu personagem(boxeador), e decidir contra quantos outros deseja lutar, selecionando um número par de lutadores que formarão um torneio de luta, e assim o jogador saberá o percurso que terá de percorrer para alcançar a glória de ser o campeão de: **Puch Club UFSC!**

Boxeador: consiste no personagem que será criado pelo usuário para jogar as lutas até a conquista do cinturão.

- nome
- apelido
- idade
- peso
- altura
- nacionalidade
- id - inscrição
- Características (força, esquiva, vida, stamina)
- Habilidades

Todos os dados citados acima serão preenchidos no momento da criação do personagem, haverão boxeadores já criados pelos desenvolvedores do jogo, estes também terão os mesmos atributos que o jogador que será criado. Todos estes dados poderão ser alterados caso seja necessário ou então excluídos para que possam ser criados novamente, por exemplo excluir um boxeador para criar um mais forte.

Características: Derivando do boxeador essas características só existem se o boxeador existe, ou seja, são uma composição dos boxeadores e são elas: força, esquiva, vida e stamina. O jogador durante a criação de seu personagem terá uma tela para preenchimento desses atributos, serão 10 pontos para serem distribuídos entre as 4 características.

- **Força:** os pontos preenchidos em força se somarão ao dano da habilidade que será utilizada durante a luta.
- **Esquiva:** os pontos designados para esquiva serão adicionados às chances de esquiva do personagem.
- **Vida:** a vida por padrão se iniciará em 100 e a cada ponto adicionado se somará mais 2 pontos a estes 100
- **Stamina:** os pontos destinados a stamina se aplicarão ao stamina total do personagem.

Todos estes atributos exceto vida estarão sujeitos a mudanças, pois serão calculados de acordo com a relação peso x altura, ou seja, pelo cálculo do IMC, seguem as regras abaixo:

- **IMC abaixo de 17:** -5 pontos de força, + 7 pontos de esquiva e + 5 pontos de stamina.
- **IMC entre 17 e 18,49:** -2 pontos de força, +5 pontos de esquiva e + 3 pontos de stamina.
- **IMC entre 18,5 e 24,99:** Sem alterações.
- **IMC entre 25 e 29,99:** Sem alterações.
- **IMC entre 30 e 34,99:** + 2 pontos de força, -3 pontos de esquiva e -2 pontos de stamina.

- **IMC acima de 35:** +5 pontos de força, -5 pontos de esquiva e -4 pontos de stamina.

Habilidades: As habilidades consistem em golpes de luta do mundo real que serão cadastrados pelos devs e poderão ser selecionadas pelo player, dentre as possibilidades de escolhas teremos habilidades de: ataque, defesa e esquiva.

- **Ataque:** são habilidades focadas em causar dano no oponente, elas terão uma breve descrição do que o personagem fará quando for utilizada, quanto de stamina é necessário para usar ela e quanto de dano ela causará.
- **Defesa:** essas habilidades tem o intuito de reduzir o dano causado pelo oponente e recuperar stamina caso ela esteja baixa.
- **Esquiva:** fazendo jus ao nome, estas habilidades serão utilizadas para aumentar a taxa de esquiva do personagem, o que poderá levar o inimigo a errar mais golpes.

O cadastramento de habilidades se dará somente pelos devs e o player é quem escolherá quais usar para montar sua build.

Luta: As lutas serão o grande momento do jogo onde o player terá que utilizar estratégias para poder vencer seus adversários, ela é basicamente formada por 2 jogadores, um deles é o computador e o outro o usuário. O design e o método das lutas foram muito inspirados no jogos de Pokemon antigos e seguiram a pegada de turnos e seleção do que fazer, atacar, defender ou desistir, tudo isso será combinado com as **Habilidades e Características** dos personagens e aquele que conseguir fazer a vida do inimigo chegar a zero primeiro sairá como vencedor do combate!

Torneio: O torneio será formado pelas lutas, o player poderá dar um nome ao torneio e poderá decidir a quantidade de lutadores presentes no torneio (mínimo 2 e máximo 16), que proporcionarão o número de lutas suficientes para se definir um campeão, no caso de um torneio com mais de 1 luta, a cada luta vencida o player receberá mais 05 pontos para serem distribuídos em suas **Características** e assim conseguir ficar mais forte para as próximas lutas. (breno será que implementamos para que ele comece a próxima luta com menos stamina ou menos vida?)

Divisão das tarefas entre os membros do grupo:

Breno: Controlador Geral, Boxeador e Características, e suas respectivas telas e controladores.

Cleverson: Luta, Torneio e Habilidade, e suas respectivas telas e controladores.