

Projeto de POO

TiD

(Role-Playing Game de texto)

Guilherme Martins Plucenio - 15100739

Lucas Cavalcante de Sousa - 15100751

POO I

1208A

Sinopse:

O mundo está caindo aos pedaços depois que diversos monstros começaram a atacar a humanidade, sob o comando de um maligno dragão. Você, o herói, terá que enfrentar esses monstros para limpar o caminho até o grande Dragão. Ao longo do caminho você também irá encontrar NPCs, que irão se comunicar com o herói. O elemento principal desse jogo é a aleatoriedade. Muitos dos elementos criados são aleatórios, deixando cada aventura única.

Lógica do Programa:

O programa começa criando os elementos do herói (o personagem que você controla), usando as funções para definir aleatoriamente a raça, classe, idade, vida (HP) e sua arma. Então o programa mostra parte da história do jogo e pergunta o nome de seu herói, o qual você escolhe. É aí que o herói é realmente montado (criado). Depois disso, o programa mostra as informações de seu herói, que foram definidas acima e fala um pouco mais da história.

Agora o programa cria o array de personagens que você vai encontrar em sua aventura. Esse array inclui NPCs e inimigos. NPCs irão simplesmente falar uma frase, uma curiosidade aleatória. Já os inimigos irão lutar contra seu herói. Todos os inimigos e NPCs são criados, para depois serem “puxados” para interagir com o herói. O tamanho do array pode ser de 4 até 10 posições, e a última posição sempre será um dragão, o “chefão” do jogo.

Logo após criar o array, o programa entra em um loop para percorrê-lo, entrando em novos encontros a cada loop. Caso você esteja numa posição do array onde está um inimigo (monstro), uma batalha inicia. Caso a posição seja de um NPC, ele aparece e diz uma das diversas frases no “banco de dados”.

A cada duas batalhas (encontros com inimigos) que o herói sobrevive, um evento ocorre onde o herói recebe uma quantidade aleatória de vida (entre 15 e 50 HP).

ENCONTRO COM INIMIGO

A cada turno, o programa irá receber um comando do usuário (1 ou 2(o programa não quebra caso o usuário digite outra coisa, a mensagem é enviada novamente e espera o input do usuário de novo)): Ataque, ou “parry” (defletir o ataque inimigo). A partir da escolha, o inimigo faz uma escolha também, entre usar uma de suas duas habilidades, ou usar o “parry”. Essa escolha do inimigo é gerada aleatoriamente.

O dano que o herói causa é gerado aleatoriamente a partir da faixa de dano definida pela arma que ele recebe no começo da aventura. O dano que o herói causa é definido aleatoriamente a cada turno, já que todas as armas possuem uma faixa de possível dano. Já o dano das habilidades do monstro é definido em sua criação. O dano pode mudar de rato para rato, por exemplo, mas um mesmo rato não irá causar danos diferentes com a mesma habilidade.

Quando você ataca, uma das três coisas irá acontecer:

- O inimigo o ataca com sua habilidade mais fraca – Ambos recebem o dano total de tais ataques.
- O inimigo o ataca com sua habilidade mais forte – Ambos recebem o dano total de tais ataques.
- O inimigo usa “parry” – O seu ataque (do herói) causa metade do dano ao inimigo, e o inimigo causa metade do dano de sua habilidade (do inimigo) mais fraca.

Quando você usa “parry”, uma das três coisas irá acontecer:

- O inimigo o ataca com sua habilidade mais fraca – Você leva metade do dano da habilidade mais fraca do inimigo, e causa metade do dano de seu ataque.
- O inimigo o ataca com sua habilidade mais forte - Você leva metade do dano da habilidade mais forte do inimigo, e causa metade do dano de seu ataque.
- O inimigo usa “parry” também – Nada acontece (não há como defletir um ataque que não foi feito)

ENCONTRO COM NPC

O programa informa que NPC foi encontrado, e ele diz uma das possíveis frases.

POSSÍVEIS RESULTADOS DE UMA BATALHA

- Caso você mate um inimigo – Uma pequena frase é dita pelo narrador da história (o programa). E o programa segue percorrendo o array.
- Caso você morra pro inimigo – Um trecho final da história é dita pelo narrador, e o array é interrompido. O jogo acaba e o programa pergunta pro usuário se ele quer começar uma nova aventura.
- Caso você e o inimigo morram ao mesmo tempo – Como o seu herói morre, acontece o mesmo que o caso acima, mas o trecho final da história é diferente.
- Caso você derrote o chefe – O narrador cita outro trecho final para a história e o jogo acaba com o herói sendo vitorioso em sua aventura.

No final de cada aventura (vitória ou derrota), o usuário é informado de quantos inimigos derrotou nessa aventura. O jogador escolhe caso queira jogar novamente (Possíveis respostas: sim/s/yes/y/ hai /nao/não/n/no/ie(novamente, o programa não quebra caso o usuário envie algo diferente). Quando a opção de jogar novamente é respondida com um “não”, o programa informa o usuário de quantos monstros derrotou em todas as aventuras nessa sessão, e quantas vitórias conseguiu (caso o número de vitórias seja maior ou igual a 1).