Relatório Perfil

Grupo: Vitoria Dione, Leonardo Labbe e Ian Larrúbia

Jogo: Perfil

Objetivo:

Criar uma adaptação fiel do jogo perfil, que rode no computador, utilizando apenas a linguagem C, suas bibliotecas e o terminal.

Premissas:

A forma na qual adaptaríamos o jogo de tabuleiro ao computador: como ficaria a jogabilidade, a ordem dos jogadores, o sistema de pontuação e a posição no tabuleiro.

Pelo tabuleiro do perfil ser muito grande, achamos que seria quase impossível desenharmos todo o tabuleiro e pela forma da construção dele, decidimos que a posição de cada jogador seria mostrada ao final de cada rodada.

Para as cartas decidimos utilizar um arquivo “.txt”, onde ficariam guardadas as cartas, também decidimos por colocar a opção para que fosse possível que usuário adicionasse novas cartas ao jogo.

Ferramentas:

Para a criação do jogo utilizamos, as bibliotecas aprendidas em sala, stdio.h, stdlib.h e string.h, além das bibliotecas ctype.h e time.h, também foi utilizado o git bash para a programação em conjunto.

Descrição do jogo:

Perfil é um jogo de tabuleiro, onde o objetivo é ser o primeiro jogador ou grupo a chegar na casa final, no caso da nossa versão na casa 134, no jogo existem cartas divididas em quatro categorias: pessoa, lugar, coisa e ano, e a cada rodada um dos jogadores ser o mediador e ele q irá ler as dicas da carta retirada na rodada, dependendo da quantidade de dicas usadas o mediador e o jogador que acertou vão se mover no tabuleiro, o mediador andara a quantidade de dicas que foram dadas, enquanto o jogador que acertou anda quantidade de dicas que faltam.

Regras:

No tabuleiro, a pessoa da vez escolhe um número de um a vinte. Quem possui a carta deverá falar a dica escolhida; se a pessoa souber, ganha a rodada e anda o número de dicas correspondente às dicas que sobraram no tabuleiro. Se não souber, passa a vez para o próximo, que escolhe outra dica, e assim sucessivamente. Ganha o jogo quem chegar primeiro ao final do tabuleiro, que possui um número de casas, dependendo da versão.

Cada carta traz 20 dicas sobre uma pessoa, uma coisa, um ano ou um lugar. Os jogadores vão recebendo uma dica após a outra, até o momento em que alguém dá o palpite correto sobre o perfil secreto da carta. Quanto menos dicas o jogador precisar, mais pontos vai ganhar. Atualmente, traz mais de 390 cartas e está em sua quinta versão. Idade recomendada: 12 anos. Para 02 ou mais participantes.

Caso dois competidores ou grupos cheguem juntos ao final do tabuleiro, como critério de desempate, se tornará vencedor o participante ou grupo que acertar a última pergunta.