

# ProjetoNakano

DOMINÓ, INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

## ESTUDO DO JOGO

JULY 1, 2014 | NAKAN0-PROJECT | LEAVE A COMMENT

Esta fase consiste em entender o processo a modelar (regras, relações, dependências, ...) independente da linguagem de programação a utilizar. Há uma boa explicação sobre o jogo no link abaixo.

[Wikipedia - Dominó](#)

Da leitura do artigo, percebe-se que há vários tipos de jogo. Poderia ser objetivo do projeto implementar um programa em que fosse possível jogar qualquer um dos tipos. Isto tornaria o projeto maior, mas não necessariamente mais ilustrativo dos conceitos de orientação a objetos. Também sempre podemos criar um novo projeto com escopo maior (ou menor). Assim, para fins deste projeto, vamos colocar algumas restrições:

1. as Peças tem valores de 0 a 6 (poderia ter mais...);
2. sempre há 4 Jogadores.

Com essas restrições podemos usar o tipo do jogo em que

1. Cada jogador recebe 7 peças;
2. O que tem a sena (6-6) começa colocando esta peça na mesa;
3. Cada jogador coloca uma peça no início ou no fim da lista de peças na mesa;
4. O jogo termina se as peças na mão de algum jogador terminarem ou numa rodada inteira ninguém consegue jogar;
5. O vencedor é o que tem menos pontos na mão quando o jogo terminar, pontos são a soma dos valores dos lados de todas as peças;
6. O vencedor recebe a soma dos pontos DOS OUTROS jogadores.

- 
-

- 
- 
- 

Avalie