

# 1. Como fazer o Mapa

## Usando SVG customizado

### Como funciona:

1. Criar ou editar o mapa em uma ferramenta de design, como **Figma**.
2. Separar cada território como um `<path>` individual (um vetor independente).
3. Exportar o arquivo como **SVG**.
4. Importar no projeto frontend:
  - Converter para JSX (caso use React).
  - Ou inserir o `<svg>` diretamente no código.

### Vantagens:

- **Controle total do design**
- **Personalização fácil**
- **Compatibilidade com React**
- **Escalabilidade:** Como é vetor, não perde qualidade ao dar zoom.

### Desvantagens:

- Requer trabalho inicial para criar/separar territórios.

## Usando um mapa SVG pronto da internet

### Como funciona:

- Baixar ou importar um arquivo SVG de um mapa
- Cada país/região já vem separado em `<paths>` ou `<polygons>`.
- Integrar o SVG no frontend (React, Vue, Angular, ou até HTML puro).

### Vantagens

- **Agilidade:** não precisa desenhar do zero, só adaptar.
- **Qualidade visual**
- **Praticidade:** se o SVG já tem países/territórios separados, cada `<path>` pode ser usado direto como um território clicável.
- **Disponibilidade**

### Desvantagens

- **Licenciamento**
- **Compatibilidade:** alguns SVGs vêm com estilos inline ou atributos desnecessários, que podem precisar ser limpos.

## Como adaptar um SVG da internet para o WAR

1. **Encontrar o mapa**
2. **Limpar o arquivo:** abrir no Figma/Illustrator ou até VSCode para remover atributos desnecessários (cores fixas, bordas).
3. **Padronizar IDs:** renomear os `<path id="...">` para nomes de territórios
4. **Integrar no código:** importar no React (como componente SVG ou JSX inline).
5. **Adicionar lógica de jogo**

Melhor Opção de Mapa Pronto:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Risk\\_board.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Risk_board.svg)

## 2. Interação entre mapa e jogador

- **Seleção de território**
  - O jogador clica em um território
  - Cada território pode ter um estado: **não selecionado, selecionado pelo jogador, selecionado para ataque.**
  - O território muda de cor/borda para indicar seleção.
- **Ações possíveis em cada território**
  - Distribuir exércitos (drag & drop ou clique para adicionar tropas).
  - Atacar outro território (selecionar origem → destino).
  - Mover tropas entre territórios vizinhos.
- **Feedback visual**
  - Quando o jogador passa o mouse sobre um território (hover), ele vê informações como:
    - Nome do território
    - Quantidade de exércitos
    - Dono do território
  - Animação na borda/tooltip mostrando nome, quantidade de tropas, dono do território.
  - Cores para diferenciar jogadores.
- **Ataques e movimentação de tropas**
  - **Ataque:**
    - O jogador seleciona um território que possui exércitos e escolhe outro território adjacente para atacar.
    - O sistema deve validar se o ataque é possível (território adjacente e não pertencente ao mesmo jogador).

- Visualmente, pode-se destacar os territórios atacantes e atacados com cores diferentes.
- **Estado sincronizado**
  - O front deve receber do backend a situação atual do tabuleiro: quem controla o quê, quantas tropas há em cada território.
  - O mapa é renderizado de acordo com esses dados.
  - Interações do usuário (ex.: "mover tropa") disparam chamadas API → backend valida regras → retorna estado atualizado.
- **Zoom e navegação pelo mapa**
  - **Zoom in/out:** Jogador pode aproximar e afastar o mapa, útil em telas pequenas.
  - **Pan (arrastar mapa):** O jogador pode arrastar o mapa para focar em uma região específica.
- **Seleção múltipla de territórios**
  - O jogador pode **pré-selecionar mais de um território**, por exemplo, para reforçar vários de uma vez.
  - Pode ser feito com **Ctrl+clique** no desktop ou toques múltiplos no mobile.
- **Reforço de tropas**
  - No início do turno, o jogador escolhe onde colocar as tropas recebidas.
  - **Interação possível:**
    - Clicar várias vezes no território para adicionar exércitos.
    - Selecionar o território e usar um **menu lateral** para informar a quantidade.
- **Menus contextuais**
  - **Clique com botão direito (desktop) ou toque longo (mobile):**
    - Abre um menu com opções: *Atacar, Mover tropas, Reforçar*.
- **Destaque de territórios adjacentes**
  - Quando o jogador seleciona um território, os **territórios vizinhos** são destacados automaticamente, mostrando onde é possível atacar ou mover tropas.
- **Histórico visual de ações**
  - Mostrar no mapa a última jogada:
    - Flechas ou linhas indicando de onde veio o ataque/movimento.
    - Pequenas animações rápidas.
- **Multiplayer online**
  - Mostrar ações dos outros jogadores em tempo real:
    - Quando outro jogador seleciona território, piscar ou destacar brevemente.
    - Atualizar número de tropas automaticamente.
- **Acessibilidade e usabilidade extra**
  - **Teclado:** O jogador pode navegar pelos territórios usando setas/tab.
  - **Cores alternativas:** Para daltonismo, usar padrões visuais além de cores.
  - **Feedback sonoro:** Pequenos sons para seleção, ataque, vitória em batalha.