Universidade Estadual de Campinas

Mc 302 - André Santanche - Trabalho 03

Grupo:

Jose Renato Vicente 155984

Felipe Bueno Moret 155297

Descrição do jogo a ser implementado:

Roteiro:

O jogo será chamado “Medieval Battles”, baseado em Hearthstone, Pokemon e Magic: The Gathering. Se tratará de um jogo de batalhas em turnos, envolvendo personagens de diversas classes, cada uma contendo suas habilidades especiais e estilos de luta.

Os personagens do jogo serão: Guerreiro, Mago, Sacerdote e Bruxo. O jogador poderá escolher a classe que utilizará para jogar e contra quem jogar, em uma batalha de turnos, em que cada um declara uma ação a ser tomada, até que um dos dois chegue a morte.

Pensamos em existir dois modos de jogo: contra a CPU e contra um player 2. Além disso, pode ser feito o modo Ladder, em que o jogador deve passar por cada inimigo, até chegar no inimigo final, aumentando o nível de dificuldade, pouco a pouco.

Regras:

Em cada turno, o jogador poderá escolher tomar uma ação. Tais ações podem ser atacar, utilizar ataque especial ou ativar a habilidade especial do personagem. Cada uma dessas ações mudará alguns stats dos personagens, como a vida, número de movimentos restantes (PP), etc.

Quando um jogador chega a zero de vida, o jogo acaba.

Implementação:

Serão implementadas duas classe: EnquirerMedievalBattles e ReponderMedievalBatlles. A primeira terá a função de perguntar ao jogador a ação desejada, já a segunda implementará os métodos responsáveis por executar o que foi requisitado pelo jogador, assim como fazer as mudanças necessárias nos atributos das instâncias dos personagens.

Além disso, será necessária a implementação das classes de cada classe de personagem. Assim, quando for iniciada a batalha, criaremos instâncias dessas classes, para que essas sejam sujeitas às alterações de atributos e utilização dos métodos de movimentos.