

Calabouços, dragões e java

Desde pequeno, Jorginho costuma se reunir com seus amigos para longas e divertidas partidas do famoso RPG de mesa D&D - Dungeons and Dragons. Como nos últimos meses, coincidentemente, também está aprendendo a programar com Java, decidiu criar um pequeno sistema que simulasse todos os requisitos necessários para criar uma sessão de D&D, incluindo a criação de personagens jogáveis, seus atributos e características que variam de acordo com a classe escolhida.

Para criar uma sessão de jogo, ele sabe que é necessário um nome para a aventura que enfrentarão, o nível de dificuldade da missão, a data em que ocorrerá a sessão, o total de horas estimadas para completar a aventura principal e claro, uma lista de jogadores que poderão comparecer.

Cada jogador pode ter quantos personagens quiser e criar novos caso o seu morra durante a aventura. Para se cadastrar na sessão, é importante anotar o nome do jogador, seu WhatsApp para acertar qualquer detalhe e a lista de personagens que possui.

A criação de personagens é a parte mais importante para Jorginho, e por isso existe uma série de detalhes super importantes neste processo. Como base, todo personagem tem um nome, uma classe, uma raça e um sexo, todos escolhidos livremente pelo jogador, o que quer dizer que você pode ser humano, elfo, orc, halfling, anão ou qualquer outra raça e isto não implicará na jogabilidade do personagem (apenas em sua interpretação, obviamente).

Cada personagem também inicia com 60 pontos para distribuir entre os seguintes atributos: força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma. O jogador pode distribuir os pontos livremente mas com 3 condições: nenhum atributo pode ter menos do que 5 pontos, nenhum ter mais do que 15 e no total, todos eles devem sempre somar exatamente os 60 pontos dados inicialmente.

Os jogadores, inicialmente, deverão escolher entre uma das 3 classes disponíveis: bárbaro, mago ou ladrão. Cada uma das classes possui ajustes nos atributos que serão aplicados depois da escolha final do jogador, podendo ultrapassar as regras de limite citadas anteriormente. São elas:

Bárbaro	Mago	Ladrão
Força: +2 pontos Constituição: +2 pontos Inteligência: -2 pontos Carisma: -2 pontos	Inteligência: +2 pontos Sabedoria: +2 pontos Força: -2 pontos Constituição: -2 pontos	Destreza: +2 pontos Carisma: +2 pontos Constituição: -2 pontos Sabedoria: -2 pontos

As classes também terão funções diferentes e exclusivas, mas que mantêm o equilíbrio de força e potência entre os personagens. O bárbaro pode aprender novas habilidades com uma chance de sucesso de 75%, podendo depois utilizar estas habilidades em combate e sua principal habilidade é tentar curar a si mesmo com uma chance de sucesso de 25%. Já o mago consegue aprender magias com 75% de sucesso e tem 25% de chance de refletir magias que recebe, mas caso conheça a magia, a chance aumenta para 50%. O ladrão por sua vez consegue criar novos venenos com 75% de chance e pode usar suas habilidades para destrancar fechaduras com 50% de chance de sucesso.

Por último mas não menos importante, Jorginho sabe da importância de ganhar experiência e subir de nível para deixar os personagens mais fortes. Sabendo disso, precisa criar um sistema onde o total de experiência necessária para subir para o próximo nível aumente exponencialmente de acordo com o nível atual do personagem e o total de experiência já acumulada.

Diagrama de classes:

