

MENTES BRILHANTES

SUPER TRUNFO



Manual de regras e detalhes do jogo

SUMÁRIO

1 – Regras do Jogo	3
2 – Modos de Jogo	4
3 – Gerenciador	5
4 – Detalhes da Programação	6
5 – Testes Realizados	7
6 – Observações	8
7 – Detalhes do Projeto	9
8 – Detalhes da Disciplina	10
9 – Créditos	11

Regras do Jogo

Objetivo do Jogo:

O objetivo do jogo é ficar com todas as cartas do baralho.

Preparação:

1. O baralho é embaralhado, e as cartas são distribuídas igualmente entre os jogadores.
2. Cada jogador forma um monte com suas cartas, mantendo-as viradas para baixo, sem revelar para os outros jogadores.

Como Jogar:

1. O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas começa a rodada. Ele pega a carta do topo do seu monte, lê as informações e escolhe um atributo (por exemplo, força, velocidade ou peso).
2. Todos os outros jogadores também pegam a carta do topo de seus montes e comparam o mesmo atributo escolhido.
3. O jogador com o maior valor no atributo escolhido vence a rodada e recolhe todas as cartas da rodada, colocando-as no final do seu monte.

Casos Especiais:

- **Empate:** Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo valor mais alto, as cartas empatadas são colocadas no centro da mesa. Uma nova rodada é realizada, e o vencedor dessa nova rodada recolhe todas as cartas, incluindo as do centro.

Super Trunfo:

1. Cada baralho possui uma carta especial chamada "Super Trunfo".
2. Quando um jogador possui o "Super Trunfo" e escolhe jogar com ele, a carta

vence automaticamente a rodada, **exceto** se o oponente também usar o Super Trunfo, caso em que o atributo será comparado normalmente.

Fim do Jogo:

O jogo termina quando um jogador conquista todas as cartas do baralho.

Modos de Jogo

Nosso Super Trunfo conta dois modos de jogo: **Singleplayer** e **Multiplayer**

Singleplayer:

Modo tradicional do Super Trunfo no qual seu oponente é um robô (Bot), o qual jogará sempre as melhores cartas possíveis da sua mão, imitando um adversário real.

Multiplayer:

Modo de jogo do Super Trunfo no qual será possível a conexão de dois player reais via LAN, sendo assim, permitindo o duelo de dois colegas que estão na mesma rede, trazendo uma dinâmica e promovendo uma experiência diferente para o usuário.

Imagens dos Modos de Jogo disponíveis:



Gerenciador

O gerenciador de cartas possui as seguintes opções: **Adicionar**, **Excluir**, **Listar**, **Pesquisar** e **Exportar**. Possibilitando, assim, o controle e manejo completo do deck pelo usuário.

Adicionar:

Permite adicionar uma carta ao deck junto com suas características, ou seja, seu nível de criatividade, curiosidade, inovação, idade e se é ou não o Super Trunfo.

Excluir:

Permite o usuário excluir qualquer carta de seu deck.

Listar:

Permite o usuário visualizar como um todo seu baralho, podendo ver todas as suas cartas e características, tendo assim um maior conhecimento do seu deck.

Pesquisar:

Permite o usuário pesquisar e encontrar uma carta pelo nome, ou encontrar todas as cartas do seu deck dentro de um range, ou seja, você digita um valor inicial e final de curiosidade e aparece todas as cartas com esse intervalo de curiosidade, isso vale para todas características.

Exportar:

Permite o usuário compartilhar seu deck atual com outros jogadores, salvando e exportando seu deck.

Imagens do nosso gerenciador e suas funcionalidades:

Botao gerenciar no menu:



Gerenciar Completo:



Função Adicionar Cartas e Seus Campos:

ADICIONAR CARTA

EXCLUIR CARTA

EDITAR CARTA

PESQUISAR CARTAS

LISTAREXPORT

Nome:

☒ Nome

☐ Curiosidade

☐ Criatividade

☐ Inovação

☐ Idade

☐ Numero e letra

☐ Super Trunfo

ADICIONAR

Função Pesquisar Cartas e suas Formas de Pesquisa:

ADICIONAR CARTA	
EXCLUIR CARTA	
EDITAR CARTA	
PESQUISAR CARTAS	
LISTAR	EXPORT

Nome: |

- ☒ Nome
- ☐ Curiosidade
- ☐ Criatividade
- ☐ Inovação
- ☐ Idade
- ☐ Numero e letra
- ☐ Super Trunfo

PESQUISAR

ADICIONAR CARTA	
EXCLUIR CARTA	
EDITAR CARTA	
PESQUISAR CARTAS	
LISTAR	EXPORT

Inicial: | de Final: |

- ☐ Nome
- ☒ Curiosidade
- ☐ Criatividade
- ☐ Inovação
- ☐ Idade
- ☐ Numero e letra
- ☐ Super Trunfo

PESQUISAR

ADICIONAR CARTA

EXCLUIR CARTA

EDITAR CARTA

PESQUISAR CARTAS

LISTAR EXPORT

Numero:|

Letra:

- ☐ Nome
- ☐ Curiosidade
- ☐ Criatividade
- ☐ Inovação
- ☐ Idade
- ☒ Numero e letra
- ☐ Super Trunfo

PESQUISAR

Detalhes da Programação

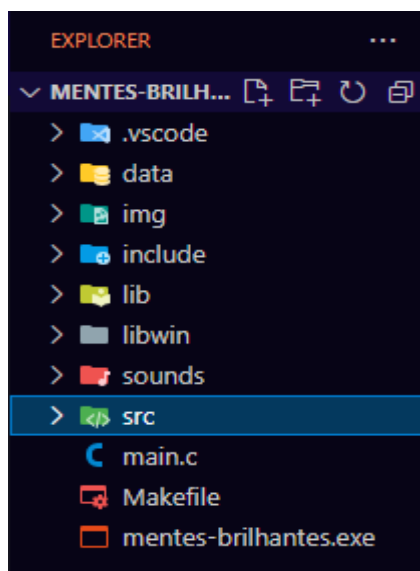
Nosso código foi estruturado em uma pasta chamada “**sources**” e “includes”, nessa estão todas funções contruídas e usadas por nós está nela, somente suas sources, as quais foram dividadas em subpastas, sendo cada uma para uma função, ou seja, uma para as funções de desenhar, outra para as funções de deck, já na includes estão todas as headers das funções.

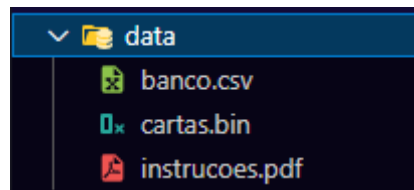
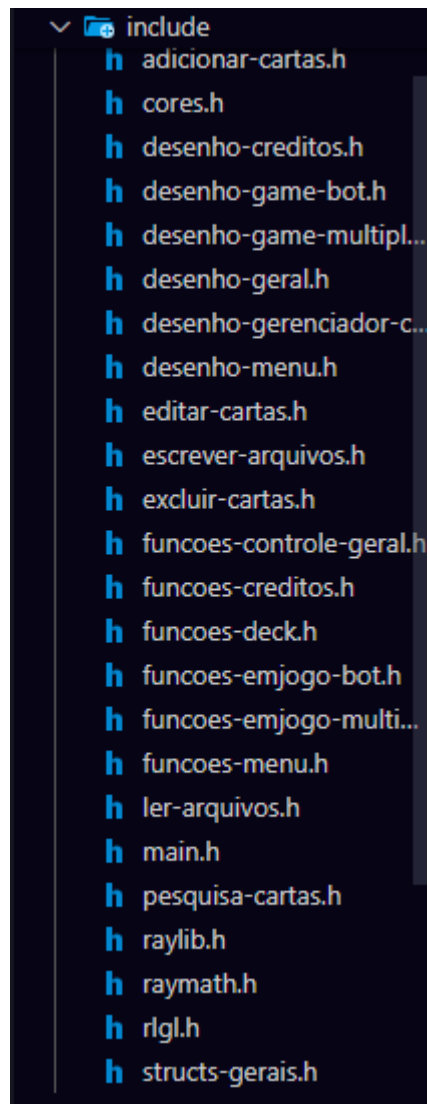
Além da sources e includes temos nossa pasta de imagens e sons, onde estão localizados a trilha sonora, efeitos sonoros e todas imagens usadas no game. Temos também a pasta data, onde esta todo o nosso banco de dados, ou seja, o arquivo csv, o arquivo binário e o pdf de instruções, e também a pasta lib, a qual estão todas as bibliotecas externas usadas, no caso só temos a raylib.

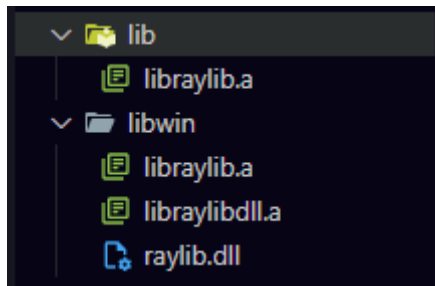
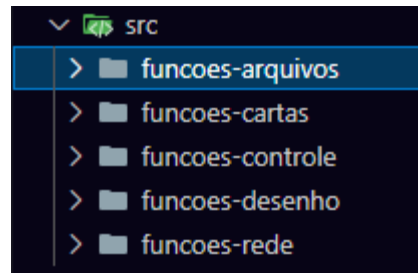
Além do mais temos a nossa **main** e o **makefile**, sendo essa o código principal, o qual determina e chama as funções principais, e este o algoritmo para compilar tudo corretamente, contendo 3 funcionalidades: **Make**, nessa função ele compila tudo e cria o executável; **Make Run**, nessa ele inicianliza o executável criado; **Make Clean**, usada para remover o arquivo binário.

Imagens da estruturação do código:

Pasta inicial do Mentres Brilhantes:



Pasta data:**Pasta include:**

Pasta lib:**Pasta src:**

Testes Realizados

Testes realizados:

Observações

Observações:

Detalhes do Projeto

Detalhes do projeto:

Detalhes da Disciplina

Detalhes da Disciplina:

Créditos

Créditos: