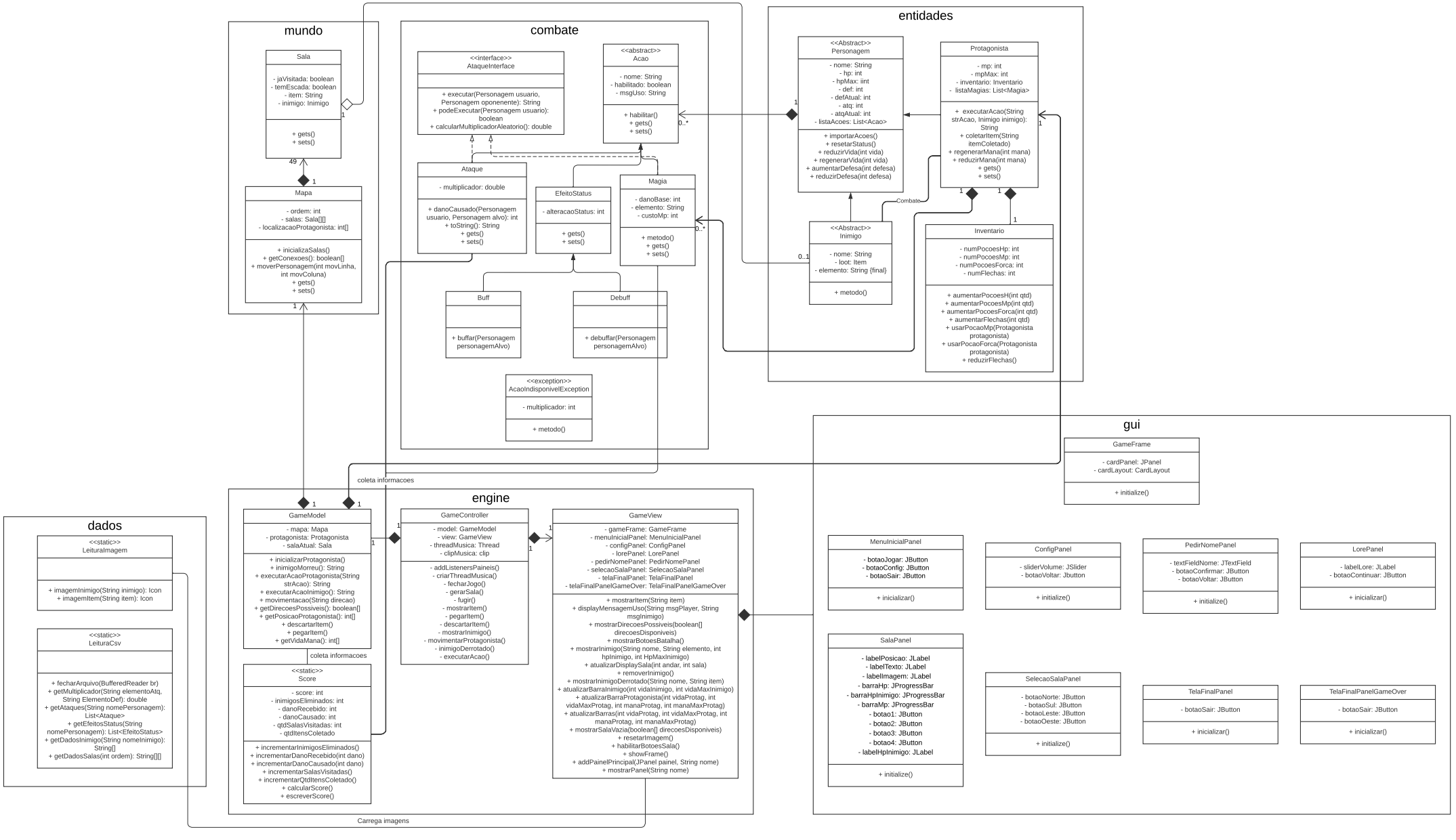
mundo
Sala
- jaVisitada: boolean
- temEscada: boolean
- item: String
- inimigo: Inimigo
+ gets()
+ sets()
Mapa
- ordem: int
- salas: Sala[][]
- localizacaoProtagonista: int[]
+ inicializaSalas()
+ getConexoes(): boolean[]
+ moverPersonagem(int movLinha, int movColuna)
+ gets()
+ sets()
combate
<<interface>>
AtaqueInterface
+ executar(Personagem usuario, Personagem oponenente): String
+ podeExecutar(Personagem usuario): boolean
+ calcularMultiplicadorAleatorio(): double
<<abstract>>
Acao
- nome: String
- habilitado: boolean
- msgUso: String
+ habilitar()
+ gets()
+ sets()
Ataque
- multiplicador: double
+ danoCausado(Personagem usuario, Personagem alvo): int
+ toString(): String
+ gets()
+ sets()
EfeitoStatus
- alteracaoStatus: int
+ gets()
+ sets()
Magia
- danoBase: int
- elemento: String
- custoMp: int
+ metodo()
+ gets()
+ sets()
Buff
+ buffar(Personagem personagemAlvo)
Debuff
+ debuffar(Personagem personagemAlvo)
<<exception>>
AcaoIndisponivelException
- multiplicador: int
+ metodo()
entidades
<<Abstract>>
Personagem
- nome: String
- hp: int
- hpMax: iint
- def: int
- defAtual: int
- atq: int
- atqAtual: int
- listaAcoes: List<Acao>
+ importarAcoes()
+ resetarStatus()
+ reduzirVida(int vida)
+ regenerarVida(int vida)
+ aumentarDefesa(int defesa)
+ reduzirDefesa(int defesa)
Protagonista
- mp: int
- mpMax: int
- inventario: Inventario
- listaMagias: List<Magia>
+ executarAcao(String strAcao, Inimigo inimigo): String
+ coletarItem(String itemColetado)
+ regenerarMana(int mana)
+ reduzirMana(int mana)
+ gets()
+ sets()
Combate
<<Abstract>>
Inimigo
- nome: String
- loot: Item
- elemento: String {final}
+ metodo()
Inventario
- numPocoesHp: int
- numPocoesMp: int
- numPocoesForca: int
- numFlechas: int
+ aumentarPocoesH(int qtd)
+ aumentarPocoesMp(int qtd)
+ aumentarPocoesForca(int qtd)
+ aumentarFlechas(int qtd)
+ usarPocaoMp(Protagonista protagonista)
+ usarPocaoForca(Protagonista protagonista)
+ reduzirFlechas()
gui
GameFrame
- cardPanel: JPanel
- cardLayout: CardLayout
+ initialize()
MenuInicialPanel
- botaoJogar: JButton
- botaoConfig: JButton
- botaoSair: JButton
+ inicializar()
ConfigPanel
- sliderVolume: JSlider
- botaoVoltar: Jbutton
+ initialize()
PedirNomePanel
- textFieldNome: JTextField
- botaoConfirmar: JButton
- botaoVoltar: JButton
+ initialize()
LorePanel
- labelLore: JLabel
- botaoContinuar: JButton
+ inicializar()
SalaPanel
- labelPosicao: JLabel
- labelTexto: JLabel
- labelImagem: JLabel
- barraHp: JProgressBar
- barraHpInimigo: JProgressBar
- barraMp: JProgressBar
- botao1: JButton
- botao2: JButton
- botao3: JButton
- botao4: JButton
- labelHpInimigo: JLabel
+ initialize()
SelecaoSalaPanel
- botaoNorte: JButton
- botaoSul: JButton
- botaoLeste: JButton
- botaoOeste: JButton
+ initialize()
TelaFinalPanel
- botaoSair: JButton
+ inicializar()
TelaFinalPanelGameOver
- botaoSair: JButton
+ inicializar()
coleta informacoes
engine
GameModel
- mapa: Mapa
- protagonista: Protagonista
- salaAtual: Sala
+ inicializarProtagonista()
+ inimigoMorreu(): String
+ executarAcaoProtagonista(String strAcao): String
+ executarAcaoInimigo(): String
+ movimentacao(String direcao)
+ getDirecoesPossiveis(): boolean[]
+ getPosicaoProtagonista(): int[]
+ descartarItem()
+ pegarItem()
+ getVidaMana(): int[]
coleta informacoes
<<static>>
Score
- score: int
- inimigosEliminados: int
- danoRecebido: int
- danoCausado: int
- qtdSalasVisitadas: int
- qtdItensColetado
+ incrementarInimigosEliminados()
+ incrementarDanoRecebido(int dano)
+ incrementarDanoCausado(int dano)
+ incrementarSalasVisitadas()
+ incrementarQtdItensColetado()
+ calcularScore()
+ escreverScore()
GameController
- model: GameModel
- view: GameView
- threadMusica: Thread
- clipMusica: clip
- addListenersPaineis()
- criarThreadMusica()
- fecharJogo()
- gerarSala()
- fugir()
- mostrarItem()
- pegarItem()
- descartarItem()
- mostrarInimigo()
- movimentarProtagonista()
- inimigoDerrotado()
- executarAcao()
GameView
- gameFrame: GameFrame
- menuInicialPanel: MenuInicialPanel
- configPanel: ConfigPanel
- lorePanel: LorePanel
- pedirNomePanel: PedirNomePanel
- selecaoSalaPanel: SelecaoSalaPanel
- telaFinalPanel: TelaFinalPanel
- telaFinalPanelGameOver: TelaFinalPanelGameOver
+ mostrarItem(String item)
+ displayMensagemUso(String msgPlayer, String msgInimigo)
+ mostrarDirecoesPossiveis(boolean[] direcoesDisponiveis)
+ mostrarBotoesBatalha()
+ mostrarInimigo(String nome, String elemento, int hpInimigo, int HpMaxInimigo)
+ atualizarDisplaySala(int andar, int sala)
+ removerInimigo()
+ mostrarInimigoDerrotado(String nome, String item)
+ atualizarBarraInimigo(int vidaInimigo, int vidaMaxInimigo)
+ atualizarBarraProtagonista(int vidaProtag, int vidaMaxProtag, int manaProtag, int manaMaxProtag)
+ atualizarBarras(int vidaProtag, int vidaMaxProtag, int manaProtag, int manaMaxProtag)
+ mostrarSalaVazia(boolean[] direcoesDisponiveis)
+ resetarImagem()
+ habilitarBotoesSala()
+ showFrame()
+ addPainelPrincipal(JPanel painel, String nome)
+ mostrarPanel(String nome)
dados
<<static>>
LeituraImagem
+ imagemInimigo(String inimigo): Icon
+ imagemItem(String item): Icon
<<static>>
LeituraCsv
+ fecharArquivo(BufferedReader br)
+ getMultiplicador(String elementoAtq, String ElementoDef): double
+ getAtaques(String nomePersonagem): List<Ataque>
+ getEfeitosStatus(String nomePersonagem): List<EfeitoStatus>
+ getDadosInimigo(String nomeInimigo): String[]
+ getDadosSalas(int ordem): String[][]
Carrega imagens