# Temas para o Projeto de S03

Aplicação 1) Jogadores

Responsável por cadastrar os jogadores do sistema e fornecer uma interface para que as demais aplicações possam verificar as suas credenciais e autorizações.

Aplicação 2) Distribuição de cartas

Responsável por escolher cinco Pokémons aleatórios, disponibilizados pela PokéAPI, e reservar para cada jogador cadastrado. Esse processo deve ser feito assim que o jogador realiza seu cadastro. A aplicação deve registrar as informações e fornecer uma interface para consulta de outras aplicações. Um mesmo jogador não deve ter Pokémons repetidos, mas o mesmo Pokémon pode ser distribuído para outros jogadores.

Aplicação 3) Trocas

Responsável por notificar todos os jogadores sempre que algum Pokémon for colocado para troca. Além disso, deve receber, armazenar e notificar as propostas de trocas feitas pelos outros jogadores para que o solicitante possa escolher qual das propostas aceitar.

Aplicação 4) Visualização de cartas

Responsável por exibir as cartas de cada jogador. Essa aplicação deve consultar os serviços de distribuição de cartas e de jogadores para recuperar as informações necessários sobre os jogadores e suas cartas, além de consultar a PokéAPI para recuperar as informações necessárias sobre os Pokémons.

Aplicação 5) Visualização de trocas

Responsável por disponibilizar ou aceitar propostas de trocas de cartas. Essa aplicação deve se comunicar com os serviços de jogadores e de trocas para que o jogador consiga disponibilizar alguma de suas cartas para troca, além de receber notificações quando algum outro jogador disponibilizar alguma de suas cartas. Quando um jogador solicitante receber uma proposta de troca ele também deve ser notificado e deve ter a opção de aceitar ou negar a proposta.

Aplicação 6) Painel de Administração

Responsável por administrar a posse de cartas na plataforma. Deve fornecer um painel administrativo as informações dos jogadores e as cartas que eles possuem, além das trocas em aberto, propostas realizadas e histórico de trocas finalizadas.

Aplicação 7) Gestão de partidas

Responsável por escolher pares de jogadores para se desafiarem e manter o histórico de partidas e pontuação. Deve receber a requisição de partidas da aplicação de visualização, escolher um desafiante para o solicitante. Depois deve chamar a aplicação de batalha, passando as informações dos jogadores e registra o resultado da partida.

Aplicação 8) Batalha

Responsável por realizar um combate entre os Pokémons dos jogadores. Recebe a requisição da aplicação de gestão de partidas. A batalha deve usar probabilidades considerando os tipos de cada Pokémon. Os jogadores revesam na escolha de qual será o Pokémon utilizado. O Pokémon vencedor permanece no campo para uma nova rodada. Vence a batalha o jogador que vencer o maior número de rodadas entre as 5 rodadas. O resultado da partida deve ser retornado para a gestão de partidas.

Aplicação 9) Pokédex

Responsável por gerenciar as cartas conhecidas por cada jogador. A aplicação deve mostrar, por meio de uma interface gráfica, quantas cartas existem e quantas o jogador já conheceu (já teve em seu baralho). Mesmo que um jogador trocar uma carta, as informações da carta trocada continuam disponíveis na lista.