

## Käyttöohje

Pelin tarkoituksena on vallata pelilaudalta ruutuja ja kerätä resursseja erilaisten rakennusten ja työläisten avulla. pelin voittaa eniten resursseja kerännyt pelaaja.

### pelin aloitus

Aluksi käyttäjältä kysytään dialogissa pelaajien nimet (2-4 kpl), sekä mahdollisen maksimi kierroksen määrä. Pelilaudalla ensimmäinen kierros (0 kierros) on tarkoitettu päämajan asettamiselle, eikä vuorolla pysty tekemään muuta. Päämaja asetetaan klikkaamalla haluamaansa ruutua. Pelin alussa jokaisella pelaajalla on 5 perustyöläistä, joita voi kouluttaa eri ammatteihin.

### pelin kulku

Pelaajat tekevät siirtoja vuorollaan. Vuoron aikana on mahdollista rakentaa taloja, kouluttaa työntekijöitä sekä asettaa työntekijöitä peliruutuihin. Kuitenkin siten, että yhden vuoron aikana on mahdollista suorittaa kolme tapahtumaa, joihin lasketaan rakentaminen sekä työntekijän koulutus. Työntekijöitä voi liikuttaa pelilaudalla vapaasti ilman siirtorajoituksia. Ruutuja saa omistukseensa, kun rakentaa rakennuksen kyseiselle ruudulle (ensimmäisen ruudun omistus tapahtuu päämajan avulla).

### pelin loppuminen

Jos maksimi kierrosmäärä on asetettu, peli päättyy, kun maksimi kierrosmäärä on tullut täyteen tai jos kaikilta ruuduilta löytyy omistaja.

Jos maksimi kierrosmäärää ei ole asetettu, peli päättyy, kun kaikilta ruuduilta löytyy omistaja tai jos on pelattu 200 kierrosta (peli ei voi jatkua loputtomiin).

## Sääntöjä

### **Rakennuksen rakentaminen:**

- jos kukaan ei omista valittua ruutua ja pelaajalla on ruudun ympärillä vähintään yksi oma ruutu.
- yhteen ruutuun voi rakentaa yhden rakennuksen
- pelaajalla on tarpeeksi resursseja rakentaa rakennus (ei mene mikään resurssi miinukselle).
- Ruutu on sopiva kyseisen tyyppin rakennukselle (veteen voi rakentaa ainoastaan kalastusmökin ja kaivoksen voi rakentaa ainoastaan kivikkoon).
- Pelaajalla on vielä siirtoja jäljellä kyseisellä vuorolla

### **Työntekijän asettaminen ruutuun:**

- kyseinen ruutu on pelaajan omistuksessa
- ruudulle mahtuu asettamaan työntekijän

### **Työntekijän kouluttaminen:**

- Työntekijä on perustyöläinen (eli yhden työläisen voi kouluttaa kertaalleen, jonka jälkeen sitä ei voi muuttaa)
- Pelaajalla on tarpeeksi resursseja työntekijän kouluttamiseen
- Pelaajalla on vielä siirtoja jäljellä kyseisellä vuorolla

## Tietoja peli objekteista:

### Rakennukset:

#### Päämaja:

- asetetaan kertaalleen vuorolla 0
- veden päälle ei voi asettaa
- Tuotto rahaa 10 ja ruokaa 2 / per kierros

#### Mökki:

- veteen ei pysty asettamaan
- Hinta: rahaa 100, ruokaa 50, puuta 75, kiveä 25, malmia 5
- Tuotto: rahaa 20, ruokaa 15

#### Kalastusmökki:

- Voi ainoastaan asettaa veteen
- Hinta: rahaa 75, ruokaa 30, puuta 25, kiveä 15, malmia 10
- Tuotto: rahaa 10, ruokaa 20, kiveä 5

#### Kaivos:

- Voi ainoastaan asettaa kivikkoon
- Hinta: rahaa 100, ruokaa 30, puuta 10, kiveä 10, malmia 10
- Tuotto: rahaa 20, kiveä 45, malmia 25

### Työntekijät:

#### Perustyöläinen:

- Tuottokerroin: rahaa 1.00, ruokaa 0.75, puuta 0.50, kiveä 0.25, malmia 0.25

#### Kaivostyöläinen:

- Koulutusmaksu: rahaa 200, ruokaa 50
- tuottokerroin: rahaa 0.50, ruokaa 0.25, puuta 0.50, kiveä 2.50, malmia 1.50

#### Kalastaja:

- Koulutusmaksu: rahaa 150, ruokaa 50
- Tuottokerroin: rahaa 1.00, ruokaa 3.00, puuta 0.75, kiveä 0.25, malmia 0.25

#### Metsuri:

- Koulutusmaksu: rahaa 100, ruokaa 50
- Tuottokerroin: rahaa 0.50, ruokaa 1.00, puuta 2.50, kiveä 0.75, malmia 0.50

### Ruututyypit:

#### Metsä:

- Voi asettaa 2 työntekijää
- Tuotto: rahaa 1, ruokaa 3, puuta 10, kiveä 1, malmia 0

#### Hiekka:

- Voi asettaa 3 työntekijää
- Tuotto: rahaa 2, ruokaa 2, puuta 1, kiveä 1, malmia 0

#### Kivikko:

- Voi asettaa 3 työntekijää
- Tuotto: rahaa 10, ruokaa 0, puuta 0, kiveä 10, malmia 5

#### Vesi:

- Voi asettaa 2 työntekijää
- Tuotto: rahaa 3, ruokaa 8, puuta 0, kiveä 1, malmia 0

## Vapaaehtoiset lisäominaisuudet

- Valittu ruutu näkyy korostettuna pelilaudalla (punainen kehys ruudussa).
- Pelaajan omistama ruutu korostuu pelaajan omalla värillä
- perustyöntekijöitä voi kouluttaa (koulutus dialogi ikkuna).
- Itse tehdyt grafiikat rakennuksille ja työntekijöille

## Luokkien vastuujako

Pyrimme pitämään gamewindowin mahdollisimman siistinä ja siirtämään kaiken vastuun objectmanagerille ja gameeventjandlerille. gamewindowin vastuu on päivittää peli ikkunaa ja lähettää tietoa eteenpäin. objectmanager tekee peli objekteihin liittyvät asiat. gameeventhandler hoitaa pelin etenemiseen vaikuttavat asiat (pelaajat, vuorot, pelin alustus ja lopetus).

## Työnjako

Meillä ei ollut selkeää kahtiajakoa projektin teosta vaan teimme paljon samassa tilassa projektia, jolloin jaoimme töitä lennosta. Tämä työnjako onnistui hyvin ja oli myös mielekkäämpää tehdä asioita erilaista osa-alueista.

