



**INSTITUTO FEDERAL**

Sul-rio-grandense  
Câmpus Charqueadas

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia  
Sul-Rio-Grandense – Campus Charqueadas

Disciplina: **Desenvolvimento Front-End III**

Gléderson L. dos Santos

**Atividade Avaliativa – Peso 5,0**

Para o trabalho prático desta disciplina, a ser desenvolvido até o dia 16/01, nossa proposta será desenvolver um jogo de cartas, a escolha dos desenvolvedores, utilizando para isso obrigatoriamente dos conteúdos objetos de estudo desta disciplina, ou seja, orientação a objetos com JavaScript e comunicação assíncrona no Javascript.

Para o desenvolvimento do jogo, iremos consumir uma API REST pública e gratuita, a <https://deckofcardsapi.com/> cuja função é criar e gerenciar as cartas de um baralho bem como servir de repositório de imagens das mesmas e, alternativamente, as pilhas, seja de descarte ou montes de cartas dos jogadores. Sua comunicação se dá por meio de JSON e sua documentação pode ser facilmente compreendida por meio do próprio link acima.

Lista de jogos aceitos para esse trabalho:

**Rouba-monte (2 jogadores):** <http://jogosdecartas.hut.com.br/rouba-monte/>

Mico (3 jogadores): <http://jogosdecartas.hut.com.br/mico/>

Monte Inglês (3 jogadores) <http://jogosdecartas.hut.com.br/monte-ingles/>

Oito maluco (3 jogadores) <http://jogosdecartas.hut.com.br/oito-maluco/>

Sete e meio (3 jogadores) <http://jogosdecartas.hut.com.br/sete-e-meio/>

21 (3 jogadores) <http://jogosdecartas.hut.com.br/vinte-e-um/>

Caso conheça/prefira outro jogo de cartas, você pode sugerir outro jogo. Iremos assumir que os jogos são jogados contra o computador ou, alternativamente se você preferir, com os adversários compartilhando o computador, com uma tela de troca de jogador.

Para o desenvolvimento, não utilizaremos frameworks JS, mas vocês poderão utilizar, caso desejem, bibliotecas HTML/CSS como <https://getbootstrap.com/> ou <https://animate.style/>, além da jQuery, desde que devidamente referenciadas.

Exemplo de passos implementados no rouba monte:

Sistema carrega um deck de cartas da API, separa quatro cartas para o jogador, quatro para o adversário e quatro para mesa.

Usuário clica na carta a ser jogada. Caso seja de mesmo número da carta a mostra no monte do adversário, absorve ele colocando no topo de seu monte; caso ela exista

na mesa, recolhe para seu monte, colocando no topo; e, finalmente, caso ela já esteja no topo do seu monte, adiciona diretamente no mesmo.

O usuário adversário faz o mesmo processo, que se repete até não terem cartas em mãos. Então novas cartas são dadas para ambos, até que não haja mais cartas no baralho. Vence aquele que tiver o maior monte ao final do jogo.