

Disciplina: Programação Concorrente e Distribuído

Alunos:

Vinicius Araujo Santana UC19106211

Gabriel Souza de Araujo UC19106210

Como jogar:

Uma vez que o jogo foi inicializado de forma correta, agora precisamos de alguns para poder jogar. Inicialmente será escolhido um jogador para criar uma partida, este jogador será o nosso **Host**. A partir do momento em que o Host criar um novo jogo, outros jogadores poderão se juntar a essa sessão. Para se juntar ao jogo, basta informar o nome do jogador e digitar "localhost" no conectar-se a. Feito isso, a tabela de jogadores será atualizada e irá mostrar os jogadores presentes na sessão até o momento.

Uma vez que novos jogadores entrem no jogo, eles serão mostrados na tabela de jogadores de todos os players e uma mensagem no chat informará sua chegada.

Todos ficam aguardando até que o host inicialize o jogo, antes disso ninguém tem acesso as vilas e o máximo que eles podem fazer além de esperar e se desconectar é se comunicar pelo chat de mensagens.

Vale lembrar que a implementação só permite que uma partida seja criada ao mesmo tempo. Então caso deseje inicializar outra partida, encerre a atual e comece uma nova. Outro ponto importante é que se o host se desconectar, todos os jogadores se desconectarão automaticamente.

Quando o jogo é iniciado, os jogadores passam a ter também acesso as suas respectivas vilas. Seu objetivo é construir a maravilha antes dos outros jogadores para assim, encaminhar sua civilização ao triunfo e vencer a partida.

Os jogadores podem construir fazendas e minas, para poder coletar mais recursos. Podem construir um templo onde os aldeões irão orar para gerar oferendas de fé que posteriormente serão usadas para criar proteções contra ataques e até desbloquear ataques.

A partir do momento que o jogador já acumulou oferendas suficiente para desbloquear os ataques, ele pode direcionar esse ataque para algum dos jogadores presentes na sala, menos pra ele próprio (**obviamente**). Cada ataque tem um efeito colateral, então vamos cita-los aqui:

**Nuvem de gafanhotos:** destrói metade das fazendas inimigas.

**Morte dos primogênitos:** mata metade dos aldeões inimigos.

**Chuva de pedras:** mata metade dos aldeões, destrói metade das fazendas, metade das minas e metade da maravilha inimiga.

Vale lembrar que uma vez evoluída a proteção contra esses ataques, eles passam a não ter efeito nenhum sobre a sua vila.

Também é permitido ao jogador que crie outros aldeões para diversificar a distribuição e alcançar seus objetivos. Mas claro, como tudo na vida, todas essas possíveis melhorias e/ou construções tem um custo e um tempo de preparo, listemos eles a seguir:

**Obs: cada hora no jogo dura 500 milissegundos**

**Aldeão:** 100 unidades de comida e 20 horas pra ficar pronto.

**Fazenda:** 100 unidades de comida + 500 unidades de outro e 30 horas para ficar pronto. Precisa de apenas um construtor. Comporta no máximo 5 aldeões fazendeiros simultaneamente

**Mina de outro:** 1000 unidades de outro e 40 horas para ficar pronto. Precisa de apenas um construtor. Comporta no máximo 5 aldeões mineradores ao mesmo tempo.

**Templo:** 2000 unidades de comida + 2000 unidades de outro e 100 horas para ficar pronto. Precisa de apenas um construtor. Comporta ilimitados aldeões simultaneamente.

**Maravilha:** Tem um custo de 100000 tijolos. Cada tijolo custa 1 unidade de comida + 1 unidade de ouro. Pode possuir ilimitados construtores simultaneamente.

A produção inicial dos aldeões nas construções é pré configurada, mas a medida que os aldeões são evoluídos, o tempo de transporte até a prefeitura diminui e a produção de unidades aumenta em 2x no mesmo intervalo de tempo para mina e para a fazenda.

Também é possível evoluir suas fazendas e minas uma vez, para assim permitir 10 aldeões fazendeiros e mineradores ao mesmo tempo.

Se por ventura o jogador tentar atacar um jogador que já possui as proteções contra as pragas lançadas, o valor de lançar um ataque será descontado do atacante porém não surtirá nenhum efeito no defensor.

A produção do aldeão fazendeiro inicialmente é: 10 unidades de comida a cada 1 hora + 2 horas para transporte até a prefeitura.

A produção do aldeão minerador inicialmente é: 5 unidades de ouro a cada 2 horas + 3 horas para transporte até a prefeitura.

Aldeões religiosos produzem 2 unidades de oferendas de fé a cada 5 horas.

Caso você decida sacrificar um aldeão religioso, isso acrescentará 100 unidades de oferendas de fé imediatamente ao seu cofre.