1. **Descrição do universo do jogo**

* **Temática**

No dia 12 de abril do ano de 2018, a Terra ira receber um ataque de forças desconhecidas do universo que foi alertados por sinais marcados por toda a parte da terra.

* **Personagens**

Eram 2 naves vindas de lugares desconhecidos, a *Delta* e a *Prisma*. Cada uma tinha um poder que foi adquirido no seu planeta de origem. A terra por sua vez, tinha 2 grandes naves de defesa, a *Mundo* e a *Universo*, para enfrentar uma ameaça desse nível.

* **Ações**

As naves de ataque entraram no planeta e entraram em combate com as duas naves de defesa da Terra. Entretanto, a nave Delta só poderá enfrentar a nave Mundo, e a Prisma só enfrentará a nave Universo. Será decidido, então, em um número sorteado, qual que será a primeira batalha, par vai ser o Delta e Mundo e ímpar vai ser Prisma e Universo. Começado essa batalha, cada nave irá ter seu momento de ataque, nesses ataques, será levado em consideração o ataque e defesa de cada nave, definida no início do jogo por cada um. Só terminará essa batalha, quando o LIFE de uma determinada nave chegar a 0. Com isso, imediatamente, começará a batalha das outras 2 naves.

No fim dessas 2 batalhas, sobrará 2 naves (detalhe técnico), a nave que tiver maior número de LIFE, ganhará a guerra, se a nave que ganhou for a atacante, a terra será dominada, se a nave for a que defende a terra, então ela será salva da ameaça.

1. **A classe O.O. – SUGESTÃO**

* **Atributos**

Cada nave terá seus pontos de ataque (ObjAtaque), seus pontos de defesa (ObjDefesa), seu level (ObjLevel), seu life (ObjLife) e seus pontos que distribui em ataque e defesa (ObjPontos)

* **Métodos**

void set\_atk(int atk); //essa função irá definir o ataque da nave.

void set\_def(int def); //essa função irá definir a defesa da nave.

void set\_lvl(int lvl); //essa função irá definir o level da nave, que será incrementado a cada fim de batalha, somente na nave vencedora.

void set\_lf(int lf); //essa função irá definir o life da nave, sempre mudando a cada ataque.

void set\_pt(int pt); //essa função irá definir o pontos de atributos da nave, só irá acrescentar no final da guerra, a vencedora recebe 5 extras.

int get\_atk(); //essa função irá buscar o valor de ataque da nave.

int get\_def(); //essa função irá buscar o valor de defesa da nave.

int get\_lvl(); //essa função irá buscar o level da nave.

int get\_lf(); //essa função irá buscar os pontos de life da nave.

int get\_pt(); //essa função irá buscar quantos pontos a nave tem para serem distribuídos.