

DESCRIÇÃO DO JOGO – BATALHA DE CARTAS

INSTRUÇÕES

- O deck da parte superior da janela e o deck do jogador 1. O da parte inferior o do jogador 2
- O jogador 1 sempre joga primeiro
- Na sua vez cada jogador escolhe uma carta para virar
- O jogador que virar a carta de valor maior ganha a rodada (1 ponto)
- O sistema verifica quem ganhou a rodada logo após o jogador 2 virar sua carta
- Para iniciar a próxima rodada é necessário clicar o botão “clean”
- Quando as cartas acabam o jogo termina

IMPLEMENTAÇÃO

- A lógica do jogo é controlada pela classe “Game”
- A classe “Game” usa as classes “Card” (representa uma carta) e “CardDeck” (representa um deck de cartas)
- Todas estas classes são derivadas de “Observer” de maneira que podem ser observadas por componentes de interface com o usuário
- Sempre que sinalizam eventos, as classes do jogo enviam uma instância de “GameEvent” para a interface que as estiver observando
- Instâncias de “GameEvent” indicam a quem o evento se destina (**Target**) e qual a ação (**Action**) mais um parâmetro extra (**String**)
- A interface com o usuário tem como classe principal “GameWindow”
- Para exibir as cartas existe o “CardView” (capaz de exibir uma carta)
- Para exibir um deck existe o “DeckView” (capaz de exibir um deck de cartas)
- “GameWindow” e “DeckView” são observadores de “Game” e “CardDeck”, respectivamente
- “CardView” é mais complexo: observa “Card” (para exibir a imagem correta toda a vez que a carta é virada) e é observado por “DeckView” (para selecionar a carta clicada). Note que para “DeckView” observar “CardView” usa-se uma interface específico chamado “CardSelected”. Este é um relacionamento entre componentes de interface pois um “DeckView” e uma coleção de “CardViews”. Então quando uma carta é clicada ela notifica seu observador (“DeckView”) que anota a carta selecionada e aciona o método “play” de “Game”
- A classe “ImageFactory” garante que só as imagens das cartas usadas são realmente carregadas para a memória e que uma mesma imagem não é carregada duas vezes