

Trabalho GA – Estrutura de dados 2019

Entrega do dia 10/09/2019

Descrição:

Um jogo de carta por turno onde o jogador irá controlar um conjunto de cartas e deve usa-las para atacar um inimigo até que a vida do inimigo chegue a zero. Essas cartas ficam em um monte. O jogador pode usar apenas as cartas que estão à sua frente, que serão 3 por vez. Essas cartas são resetadas ao final do turno para preencher os espaços das cartas usadas que irão vir do monte.

O jogador e o inimigo têm seus respectivos turnos, o turno do jogador ele decide entre pular turno ou escolher uma carta para atacar e o do inimigo é um ataque direto ao jogador.

O jogador e o inimigo possuem uma barra de vida, ganha quem conseguir zerar essa barra antes.

O jogo está todo no escuro, e o jogador tem acesso a uma lanterna (UI) que ilumina a cena por um período curto. Esse recurso é limitado iniciando em uma utilização e a cada turno ele ganha mais utilizações até um total de 5. As lanternas não utilizadas ficam armazenadas para o próximo turno.

O inimigo muda sua característica assim que o turno reseta, ou seja, o jogador precisa escolher cartas que darão dano no inimigo. Então para isso terá cartas que darão mais, menos ou nenhum dano dependendo do status atual do inimigo.

Mecânicas:

- BTN lanterna;
- BTN pular turno;
- BTN atacar com a carta selecionada;
- Sistema de combate;
- Ordem das cartas no monte;
- Troca de turno;
- Reset das cartas;
- Tempo de iluminação;
- Ataque do inimigo;
- Mudança de status do inimigo;
- Incremento e decremento do número de lanternas;
- Sistema de vida do jogador;
- Sistema de vida do inimigo;
- Sistema de fim de jogo;
- Telas (Menu, jogo, vitória, derrota);