

## **TRABALHO INTERDISCIPLINAR - POO e Laboratório de POO** **Semestre 2/2016**

Em um jogo de RPG por turnos, cada personagem participante executa uma ação em seu turno sem ser interrompido por outros personagens. Esta ação pode ser um ataque, o uso de algum item ou até mesmo uma pergunta ou resposta dentro de uma conversa.

Nosso trabalho prático consiste em implementar um pequeno jogo de RPG por turnos em que dois jogadores batalham para decidir o vencedor. Cada jogador pode controlar diversos personagens e, a cada batalha, deve escolher um de seus personagens para a disputa.

Os personagens podem ser humanos ou inumanos. Dentre os humanos, existem guerreiros, ladrões, magos e paladinos. Dentre os inumanos, existem os animais, os trolls, dragões e zumbis.

Além disso, existem armas que podem estar disponíveis para cada tipo de personagem.

Um personagem pode atacar a outro usando armas ou magia. Ao ser atacado, um personagem pode receber mais danos ou menos danos de acordo com sua armadura, resistência à magia e agilidade. Cada personagem ainda tem um ataque especial, que só pode ser usado uma vez a cada 10 turnos. Todos os personagens começam com determinada quantidade de pontos de vida e aquele que chegar a zero pontos primeiro perde.

Nos anexos, encontram-se as regras para pontos de vida de cada categoria, pontos máximos de dano obtidos por cada arma ou magia, resistências, armaduras e agilidade.

**O trabalho pode ser desenvolvido em grupos de até 4 alunos.**

**Obs:** no decorrer da disciplina, esta especificação pode sofrer modificações, acréscimos ou correções para contemplar todo o conteúdo estudado. Cabe ao grupo de trabalho manter o projeto com características desejáveis de modularidade, alta coesão e baixo acoplamento para que possíveis mudanças tragam o menor impacto possível.

## ANEXO I – PERSONAGENS E CARACTERÍSTICAS

Humanos	Pontos de Vida	Pontos de Mana	Força Física	Força Mágica	Armadura (Resist. Física)	Resistência Mágica	Agilidade
Guerreiro	4.000	30	100	20	80	20	50
Ladrão	2.800	50	50	30	40	50	100
Mago	2.500	100	40	100	30	100	40
Paladino	3.200	80	60	60	60	60	60
Inumanos	Pontos de Vida	Pontos de Mana	Força Física	Força Mágica	Armadura (Resist. Física)	Resistência Mágica	Agilidade
Animal	3.200	30	80	20	90	20	50
Troll	2.800	20	100	20	100	20	20
Dragão	3.000	40	100	20	100	50	80
Zumbi	2.500	20	40	20	80	90	20

## ANEXO II - MAGIAS

Nome	Dano	Cura	Gasto de Mana	Guerreiro	Ladrão	Mago	Paladino	Animal	Troll	Dragão	Zumbi
Poção da Vida	-	200	12			✓	✓				
Hálito de Fogo	400	-	12							✓	
Bio	360	-	14			✓		✓			
Cura	-	400	16			✓					
Flama Gelada	320	-	14			✓	✓				
Intoxicação	280	-	12		✓	✓			✓		✓
Tempestade	200	-	12	✓	✓	✓	✓				

### Regras:

- Cada magia usada gasta os pontos de Mana especificados na tabela;
- A cada rodada sem usar magia o personagem recupera 10 pontos de Mana, respeitando seu limite máximo
- As magias de cura aumentam os pontos de vida, enquanto as de dano diminuem os pontos de vida do personagem afetado

### ANEXO III - ARMAS

Nome	Dano	Guerreiro	Ladrão	Mago	Paladino	Animal	Troll	Dragão	Zumbi
Garra Letal	200					✓		✓	✓
Tridente Sagrado	320			✓	✓				
Espada Barroca	400	✓							
Porrete	280	✓	✓				✓		✓
Cajado	100		✓	✓			✓		✓
Besta	320		✓		✓				
Esfera de ataque	300		✓						

### Regras:

- Cada personagem só pode portar uma arma por vez.
- Todos os personagens devem ser criados/iniciados utilizando a arma com o **menor** poder de dano disponível para si.
- É permitido ao personagem trocar de arma, porém isto é considerado uma ação de turno, ou seja, após trocar de arma, o personagem deve esperar o próximo turno para realizar outra ação.