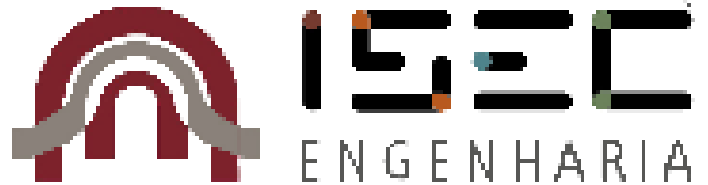


Instituto Superior de Engenharia de Coimbra  
Departamento de Engenharia Informática e de Sistemas



Licenciatura em Engenharia Informática  
Programação Avançada

# Trabalho Prático – Fase I

Hugo Moreira 21240034

Filipe Ribeiro 21220620

# Índice

Introdução.....	3
Packages e Classes.....	4
Máquina de Estados.....	5
Fornecida pelo enunciado (incompleta) .....	5
Combat Fase.....	6

## Introdução

Para a elaboração da primeira fase, o enunciado deste trabalho prático solicitava a implementação do jogo “9 Siege Card” com interface em modo texto. Para a realização do jogo, tivemos como guia a máquina de estados fornecidos pelo enunciado e ao qual completamos com um estado para cada ataque e com um para o fim de jogo (que regressa ao menu inicial).

## Packages e Classes

SiegeUI:

- TextUI

Data.Logica:

- Action
- ArchersAttack
- BoilingWaterAttack
- Card
- Card1
- Card2
- Card3
- Card4
- Card5
- Card6
- Card7
- GameData
- Player
- EnemyStats
- Forte

Data.States

- AwaitAcabou
- AwaitAction
- AwaitBeginning
- AwaitDrawCard
- AwaitExtraSelection
- AwaitSelectionArchersTrack
- AwaitSelectionBoilingWaterAttack
- AwaitSelectionCloseCombate
- AwaitSelectionCoupure
- AwaitSelectionRallyTroops
- AwaitSelectionSabotage

