

Projeto Final - mc322

Colonizadores Espaciais

Jéssica Da Silva De Oliveira - RA173931

Gabriel Lima Luz - RA173931

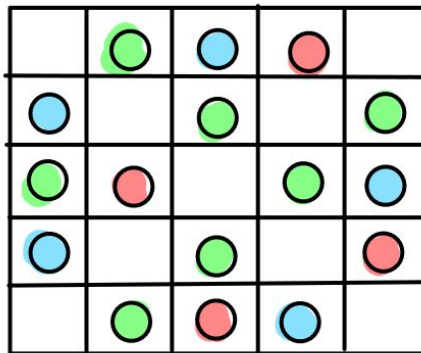
A dark blue diagonal gradient bar that starts from the bottom left corner and extends towards the top right corner, covering the lower half of the slide.

Funcionamento do jogo

Espaço do jogo

O tabuleiro consiste na representação do espaço sideral.

As casas válidas são representadas por planetas



Jogadores

O jogo apresenta dois players, que controlam naves e satélites. Eles começam em casas sorteadas a cada início de jogo.

O objetivo é conquistar o espaço e ganha quem fizer 12 pontos primeiro, ou, quem conseguir conquistar todos os planetas.

Recursos

Recursos para construção de itens:

Metal



Munição



Combustível



Itens



Nave de colonização (1 ponto)



Nave de Guerra (2 pontos)



Satélite (3 pontos)



Planetas

São casas válidas para o movimento da nave.

São associados a recursos específicos.

A cada rodada, o jogo sorteia dois planetas, os planetas sorteados podem então disponibilizar seu recurso ao jogador que estiver nele. Caso não haja jogador nele, o recurso é perdido.

Assim, os jogadores têm chance de ganhar recursos a cada rodada. Quanto maior o número de planetas colonizados, maior a chance de o jogador de ganhar recursos.

Ações do Jogador

Em sua vez, o jogador pode se mover ou optar por construir um item (se tiver recurso suficiente).

Se optar por construir uma nave, ela é posicionada em um planeta com satélite e se for um satélite, ele fica posicionado em um planeta que tem uma nave.

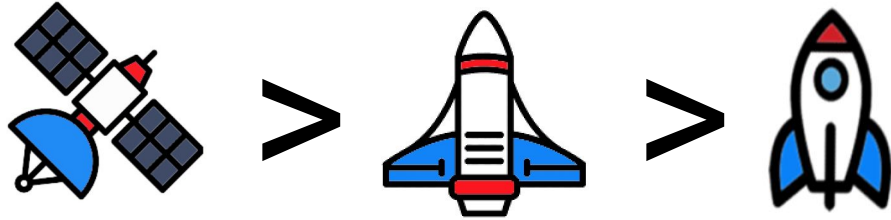
Se optar por mover, ele move cada uma das naves que possui.

Contato entre Jogadores

Se itens inimigos entram em contato, há um combate, a chance de ganho depende do poder de cada item.

Se um jogador ocupa um planeta com nave colonizadora, o outro jogador não pode ocupar o mesmo planeta com outra nave colonizadora.

Poder de combate



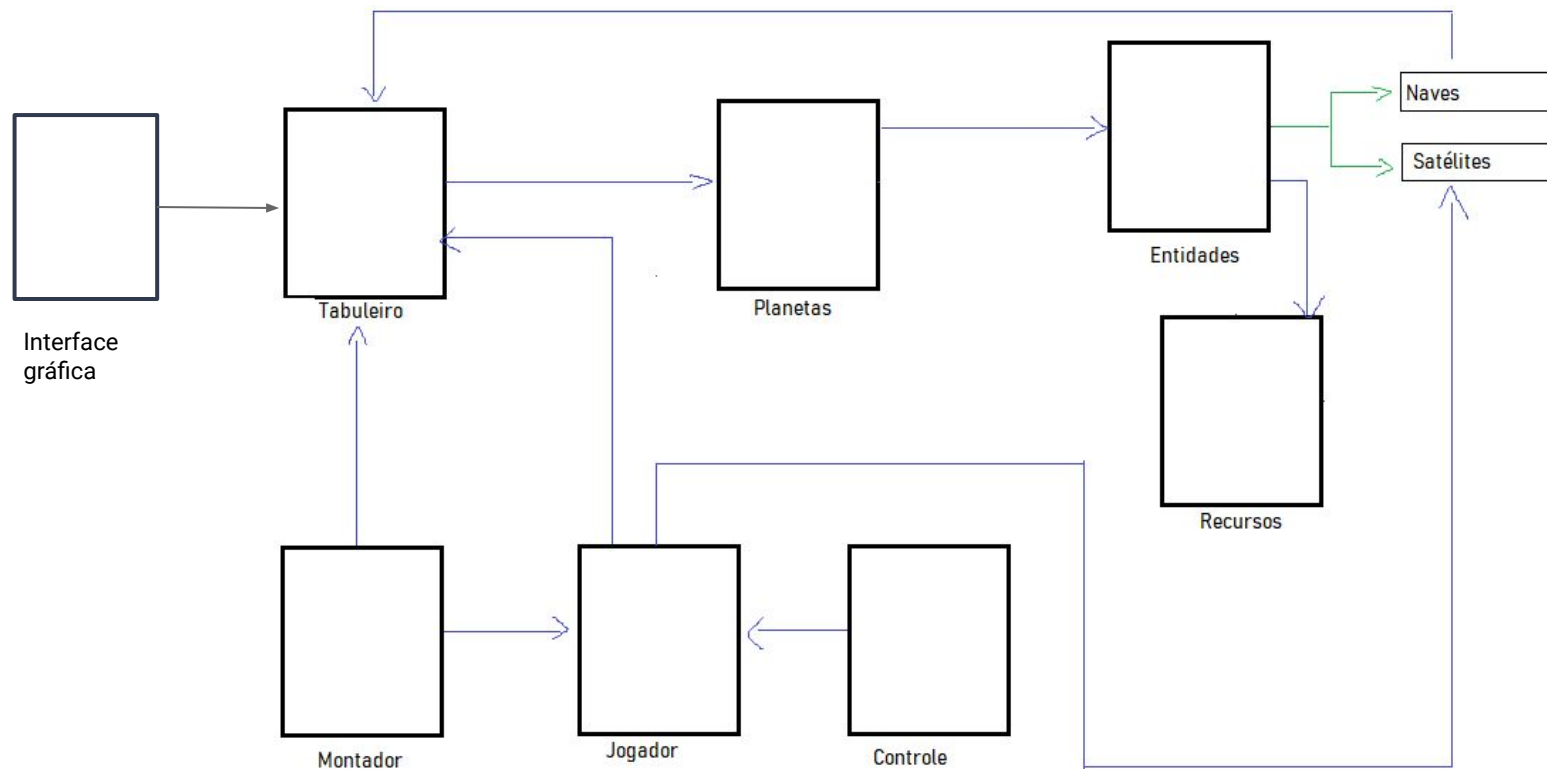
Situação não permitida

Esboço da arquitetura

Classes e heranças



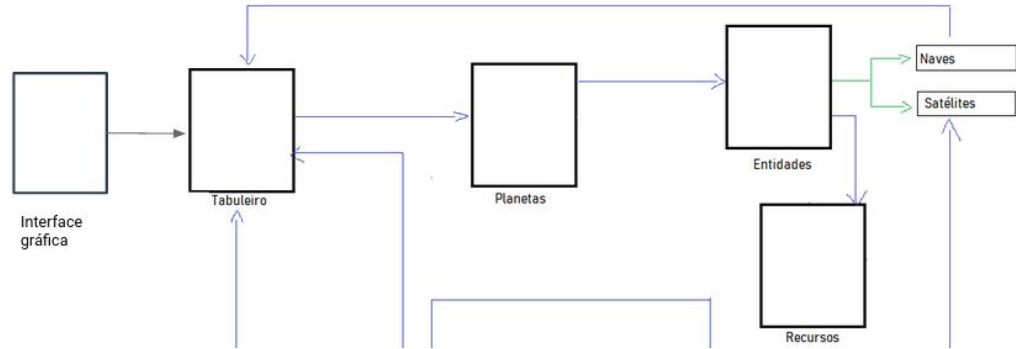
Visão Geral



Arquitetura

-Os movimentos entre planetas são realizados pelo tabuleiro, que recebe a requisição das entidades.

-Tabuleiro tem acesso aos planetas e cada planeta tem acesso a entidade; as entidades têm acesso aos recursos que armazenam



Arquitetura

- O montado instancia o tabuleiro, os jogadores e as entidades iniciais.
- O controle recebe os comandos do do teclado e coordena a vez dos jogadores, enviando ao jogador o comando solicitado.
- O jogador tem acesso ao tabuleiro, para requisitar criação de novas entidades e tem acesso as respectivas entidades, para solicitar as ações a elas.

