

# WAR PUC-RIO

## Instruções

Trabalho acadêmico

**INF1636** - Programação Orientada a Objetos.

**PUC-Rio** 2015.1



# Instruções do jogo

## Para iniciar o jogo:



Ao executar o jogo, o usuário se depara com uma janela de seleção de exércitos. Cada um é referenciado por uma cor.

O jogador deve selecionar pelo menos 3 exércitos. Para tal basta clicar em cima do exército. Uma borda branca, em volta, indica que aquele exército está selecionado e fará parte de jogo.

Caso o botão “iniciar jogo” seja acionado com menos de 3 exércitos selecionados, nada acontecerá. Caso contrário o jogo terá início.

## O Tabuleiro



A imagem acima mostra a tela do jogo, o tabuleiro. Todos os elementos do jogo estão contidos nesta janela. Vamos a eles:

### 1. Jogador

Os exércitos selecionados na tela anterior (seleção de exércitos) são sorteados aleatoriamente e posicionados nesta área do tabuleiro.

### 2. Ícone de cartas

Este ícone dá acesso às cartas do jogador atual, adquiridas em cada rodada para a realização da troca e também ao seu objetivo.

### 3. Botão de próxima jogada

Quando o jogador atual terminar a jogada "Distribuir", o clique neste botão levará para a jogada de "Ataque". Ao fim da jogada "Atacar", o acionamento do botão levará à jogada "Remanejar" e, ao fim do remanejamento, o clique neste botão passa a vez para o próximo jogador.

4. **Botão para jogar os dados**

Após selecionados os territórios de ataque e defesa, o clique neste botão sorteia aleatoriamente os dados, compara os resultados e toma as ações necessárias de acordo com o resultado.

5. **Dado**

Os dados sorteados aparecem nesta área. São três dados vermelhos de ataque e três amarelos de defesa. Quando algum dado não é utilizado, pelas regras do jogo, este fica cinza e com as inscrições “N/A”.



Obs: para facilitar a conferência dos dados por parte dos jogadores, eles são sempre exibidos em ordem crescente.

6. **Console de mensagens**

Nesta área há a comunicação do jogo com o usuário. As mensagens relevantes são exibidas aqui. Fique sempre de olho.

7. **Indicador do exército ao qual pertence o território e a quantidade de soldados presente**

A cor do círculo faz referência ao exército (jogador), dono do território no momento. O número, indica quantos soldados há naquele território.

8. **Linha que indica fronteira entre dois territórios não contíguos**

Uma linha branca, pontilhada, indica os territórios que não são contíguos, mas que há uma ligação pelo mar, possibilitando o ataque e movimentação de tropas entre os territórios ligados.

9. **Indicador de jogada “Remanejar”**

Quando envolto com um quadrado marrom, indica que é a jogada atual.

10. **Indicador de jogada de “Atacar”**

Quando envolto com um quadrado marrom, indica que é a jogada atual.

11. **Indicador de jogada “Distribuir” (Jogada atual)**

Quando envolto com um quadrado marrom, indica que é a jogada atual.

12. **Painel informativo de bônus de continente**

Informação de quantos soldados o jogador recebe, na jogada “Distribuir”, por



conquistar totalmente um continente específico.

### 13. Tabela informativa de troca

Informação das trocas. Quantos soldados o jogador recebe na primeira, segunda terceira... trocas.

### 14. Indicativo da quantidade de soldados da próxima troca

Quantidade de soldados que o próximo jogador, que fizer uma troca, vai receber.

### 15. Indicador do jogador da vez

Um triângulo branco acima do jogador, indica que é a vez dele de realizar ataques, distribuição ou remanejamento.

### 16. Quantidade de soldados na reserva, para serem distribuídos (na jogada “Distribuir”)

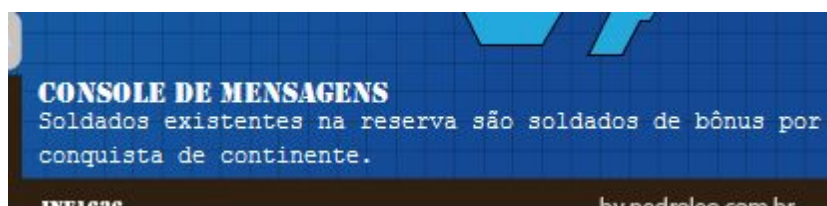
Nas jogadas de distribuição, exibe a quantidade de soldados disponíveis para o posicionamento das tropas nos territórios que pertencem ao jogador.

## Jogada “Distribuir” exércitos:

Ao iniciar o jogo, o primeiro jogador (da esquerda para a direita) começa na jogada de Distribuição de exércitos.

Para distribuir exércitos basta que o jogador clique nos territórios que ele possui e deseja acrescentar exércitos. Neste momento cada território é incrementado de 1, e o número de soldados da reserva é decrementado de 1.

Caso o jogador possua todos os territórios de um continente, ele recebe a quantidade indicada na tabela de bônus, para ser posicionado **somente naquele local**. Caso haja a tentativa de distribuição de tal soldado para um território de um outro continente, é exibida uma mensagem no console:

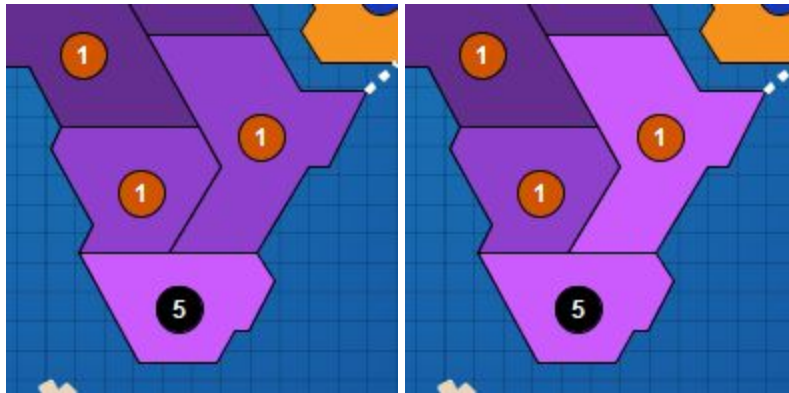


Após distribuir os exércitos, o jogador deve clicar no botão “Próxima jogada” para passar para a jogada de ataque.

## Jogada de Ataque:

Para atacar, o jogador deve primeiro clicar no seu próprio território que desejar usar para atacar alguém. Neste momento, o território escolhido é “iluminado”, indicando que ele é a

origem. Os territórios que podem ser atacados também são iluminados, num tom abaixo, indicando que são passíveis de ataque pelo território de origem.



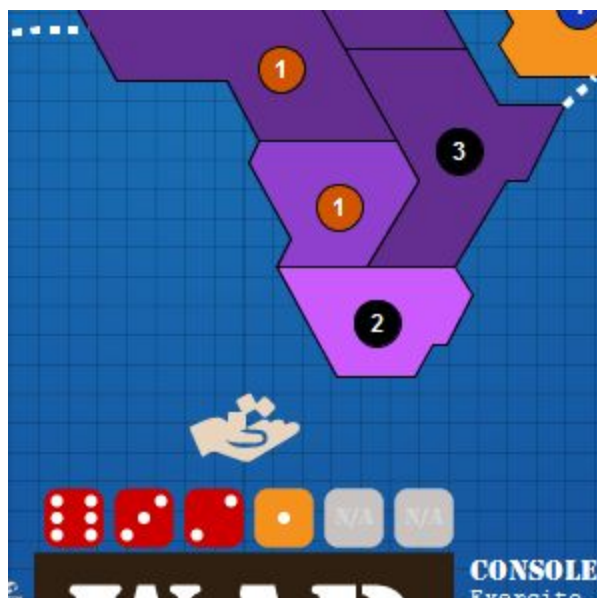
Na imagem acima, o jogador preto (jogador da vez) indica que deseja atacar o território “Somália” a partir do território “África do sul”.

Os nomes dos territórios podem ser conferidos no console de mensagens, como ilustra a figura a seguir:



Após indicar que deseja atacar, selecionando os territórios de destino e origem, o jogador deve clicar no botão “jogar dados”.

Após realizar o ataque, caso o jogador ganhe todos os soldados do território de defesa, a quantidade de dados utilizada para realizar o ataque é transferida para o território atacado, ou seja, no exemplo acima, “Africa do sul”, origem, possuía 5 soldados e “Somália”, defesa, 1 soldado. Digamos que o ataque tenha ganhado todos os dados: três soldados são remanejados para a ocupação do país conquistado.



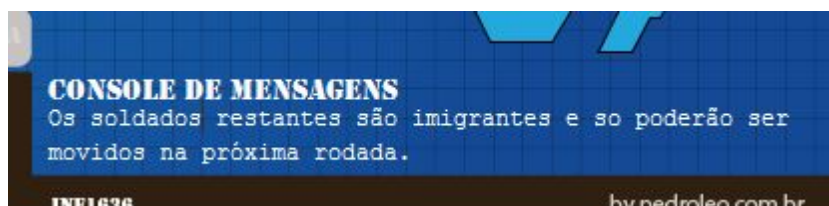
Após realizar todos os ataques desejados o jogador deve clicar no botão “Próxima Jogada” para passar para a jogada “Remanejar”.

### Jogada de remanejamento de exércitos:

Para remanejar, o jogador deve clicar no território o qual deseja transferir seus soldados, com o botão esquerdo do mouse e, com o botão direito do mouse, no território que irá recebe-los, quantas vezes forem os soldados que ele deseja transferir.

Como na jogada de ataque, ao selecionar o território de origem, ele se “ilumina” e os territórios que podem receber os seus soldados se iluminam numa tonalidade mais baixa.

**Cada soldado só pode ser remanejado para um território, por jogada.** Uma mensagem no console aparece caso haja a tentativa de movimentação de um soldado que acabou de ser remanejado:



Ex: Se eu desejo remanejar 3 exércitos do Brasil para a Argentina, devo clicar uma vez, com o botão esquerdo, no Brasil e em seguida clicar 3 vezes com o botão direito na Argentina.

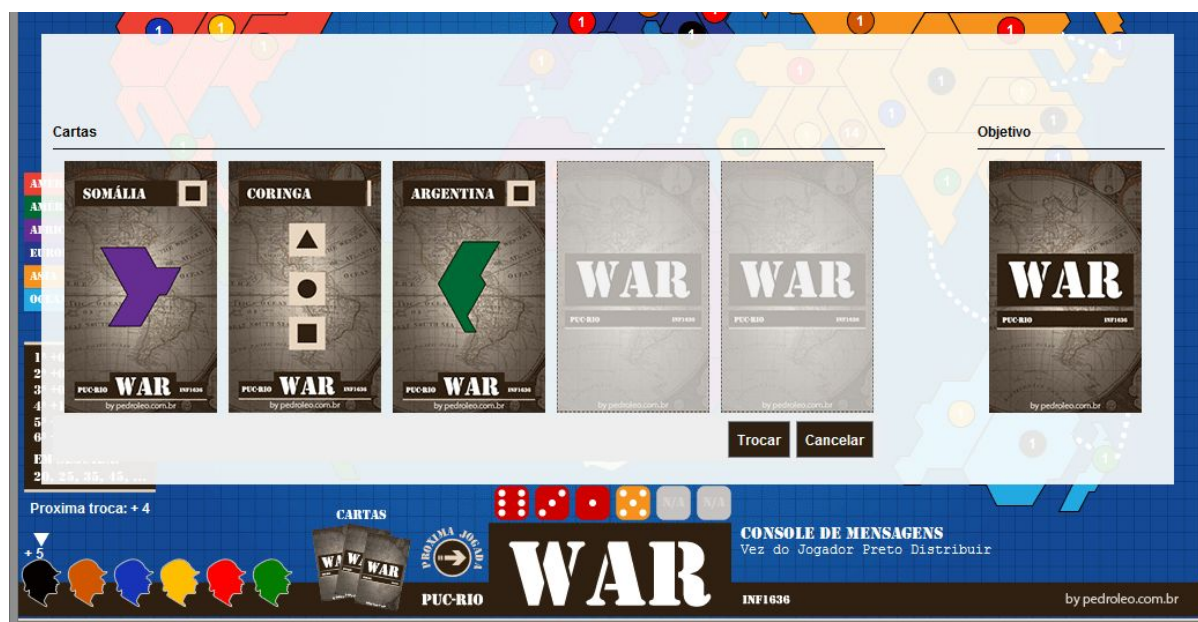
Após remanejar todos os exércitos desejados e clicar no botão “Próxima Jogada” o jogador passa a vez para o próximo.

Obs: Cada jogador pode optar por pular a sua vez, apertando no botão “Próxima jogada”, na parte debaixo do tabuleiro.

## Trocas e Objetivos:

Para visualizar suas cartas e objetivo o jogador deve clicar no botão “Cartas”.

Tal procedimento vai abrir uma janela com as cartas que ele tem para troca e seu objetivo. Para ler seu objetivo, basta parar o mouse em cima da carta de objetivo que aparecerá um ToolTip com a descrição.



Para efetuar uma troca, o jogador deve clicar em cima de cada carta que desejar combinar para a troca e, em seguida, clicar em “Trocar”.

## Jogadas especiais

Caso o jogador, na sua jogada “Distribuir”, possua cinco ou mais cartas para troca, é mandatório que ele faça as trocas, até ficar com uma quantidade de 4 ou menos cartas. Enquanto ele estiver com 5 cartas, ou mais, a janela não fechará e ele não poderá dar prosseguimento ao jogo.

## Derrotando um exército

Ao eliminar um exército do mapa, caso não seja seu objetivo, o jogador ganha as cartas que o jogador derrotado possui. Caso a soma das cartas seja maior que 5, o jogador que derrotou o exército, na próxima rodada, na sua jogada “Distribuir”, deve realizar quantas trocas forem necessárias para que o número de cartas seja inferior ou igual a 4 e, assim, poder dar prosseguimento ao jogo.



Neste momento, **caso o exército derrotado seja objetivo de algum outro jogador**, este passa a ter como meta “Conquistar 24 territórios”.

Ao ser derrotado, o exército é pintado na cor cinza, e não faz mais parte do fluxo de jogadas, sendo pulado na sua vez.



## Ganhando o Jogo

Ganha o jogo o quem conseguir atingir o seu objetivo. A cada ataque, é checado o objetivo do jogador e, caso tenha atingido o objetivo, uma mensagem no console de mensagens é exibida, expondo também o objetivo alcançado. Neste momento o jogo passa a não responder a nenhum comando. Para começar um novo jogo, basta fechar e abrir novamente o jogo.

