

1. Начало игры

Каждому игроку раздаются карты (const роль,const имя, оружие)*. На карте имени указано количество max HP. А так же раздаются карты на руки, количество карт(Beer, Bang, Miss) = HP, только в начале.

Есть 4 роли: шериф, помошник шерифа, бандит, ренигант.

У каждого игрого игрока есть карты на руках = HP. А так же 3 карты из (*).

Никто не знает у кого какая роль. Видно только шерифа. Может быть несколько одинаковых ролей в игре, но шериф и ренигант — один.

2. Правила. Игроки

Шериф:

HP: имя + 1

3. Правила. Оружие

Оружие по умолчанию: Кольт range=1, range — расстояние в длину, кратчайшее расстояние до игрока по кругу. Радиус поражения >= расстояние до персонажа, иначе недострел.

В картах на руке может быть карта «Bang» => Раз в ход можно выстрелить в кого-то, после выстрела карта «Bang» сбрасывается.

Один выстрел минус 1 HP т.е. минус одна карта(игрок выбирает сам какую сбросить), но тот в кого стреляет может защититься, если выбросит карту «Мимо».

Если 0 HP, то игрок умирает, отображается его роль.

Мертвые игроки, имеют состояние DEACTIVATE, ACTIVATE, мертвые не учитываются в расчете расстояния.

3. Правила. Ходы

Ходим почасовой от шерифа.

При каждом новом ходе игрок получает две карты из колоды. За ход можно разыграть бесконечно много карт(2), кроме карты «Bang» и «Beer», ее можно только 1 раз.

4. Правила. Выигрыш и проигрыш

Шериф победил — мертвые все бандосы и ренигант.

Ренигант победил - шериф мертв и мертвые бандиты

Бандиты победили — мертвые шериф и ренигант.

5. Правила. Карты

5.1. Игровые

5.1.1. Beer — action(HP++), действует на игрока, сбрасывается, но не больше max HP

5.1.2. Bang — action(HP--), действует на другого игрока, сбрасывается

5.1.3. Miss — action(HP), действует на игрока, сбрасывается

5.1.4. Weapon — action(Range++), действует на игрока, сбрасывается

6. Правила. Команды

1 — A

цифра - номер карты в руке; буква - игрок.

1 — Drop

сброс, можно сбрасывать в холостую

Тесты:

1. Тесты. Контроллер игровой

Поддерживает количество игроков определенной роли и отвечает за конец игры:

1. Шериф — 1шт
2. Ренигант — 1шт
3. Бандит — 3шт
4. Помощник шерифа — 1шт

Расчет дальности(my_pos, unit_pos) → int, можно ли выстрелить в персонажа(current_range, my_gun) → bool

- » Изменение HP, с условием action«Мимо»
- » Тест action в зависимости от карты
- » Тест на распределение карт от HP
- » Тест на 1 Bang за ход
- » Тест в конце хода: число карт меньше или равно HP, не могу завершить ход, пока карт больше
- » Отображение шерифа в игре
- » Тесты на 3 различные победы + continue
- » Тест расчет дальности
- » Тест возможность выстрела
- » Валидность команды число меньше кол-ва карт, наличие игрока.