

Trabalho: Jogo do Labirinto

Implementar em Java, um jogo no estilo "adventure de texto", onde o objetivo é o jogador conseguir sair de um labirinto de salas, seguindo as seguintes regras.

Comandos:

Os comandos serão digitados pelo teclado, e os comandos válidos são os seguintes:

Mover <direcao>: faz com que o jogador troque de sala para a direcao indicada.
Olhar <direcao>: faz com que o jogador verifique se existe uma armadilha na direcao indicada.
Atacar <direcao>: inicia um combate com o inimigo localizado na direcao indicada.
Pegar <item>: faz com que o jogador pegue o item indicado.
Largar chave: faz com que o jogador largue a chave.
Largar arma: faz com que o jogador largue a arma.
Largar armadura: faz com que o jogador tire a armadura.

Combate:

No caso de combate entre o jogador e um inimigo ("monstro"), o jogador atacará antes do inimigo. O inimigo irá revidar apenas se estiver vivo após o ataque do jogador. Existe 80% de chance do jogador conseguir acertar um golpe no inimigo. Existe 60% de chance do inimigo acertar um golpe no jogador.

Quando for desarmar uma armadilha, o jogador tem 80% de chance de desarmar uma armadilha. Caso não consiga desarmar, o jogador sofrerá 2 pontos de dano.

Os inimigos serão distribuídos aleatoriamente pelo labirinto. Existem 15 goblins, 8 orcs e 4 trolls no labirinto.

Items:

Armas:

Adaga: adiciona 1 ponto de dano ao ataque do jogador.
Faca: adiciona 2 pontos de dano ao ataque do jogador.
Espada: adiciona 4 pontos de dano ao ataque do jogador.

No labirinto existem 8 adagas, 4 facas e 1 espada disponíveis para o jogador, em locais aleatórios.
O jogador só pode carregar uma arma de cada vez.

Armaduras:

Armadura de Couro: Aumenta a resistência do jogador em 1 ponto.
Armadura de Metal: Aumenta a resistência do jogador em 2 pontos.
Armadura de Mithril: Aumenta a resistência do jogador em 3 pontos.

Chaves:

Existem 4 cores de chaves: Amarelo, Azul, Verde e Vermelho.
Existem 6 chaves de cada cor espalhadas aleatoriamente pelo labirinto.

Cada "porta" do labirinto tem 60% de chance de ser uma porta Marrom (destrancada), e 10% de chance de ter uma das outras cores.

Implementação:

Você pode utilizar o código enviado junto com o arquivo de descrição do labirinto e esta especificação e implementar apenas as partes que faltam do sistema. Se quiser ignorar esta implementação e fazer a sua, também pode, mas as mesmas regras contidas nesta implementação devem ser mantidas. Qualquer erro/bug existente nesta implementação, se existirem, devem ser corrigidos.

Entrega do trabalho:

O trabalho deve ser entregue até o dia 24/11/2013, e será apresentado na primeira aula de Laboratório de Programação II, após o dia 24/11/2013.

O código do trabalho deve ser entregue via Github, e o aviso que o trabalho foi entregue deve ser realizado por email, seguindo o modelo:

Subject: [COD_TURMA] Entrega do trabalho do Labirinto.

Texto:

A implementação do trabalho do Labirinto pode ser encontrada no repositório:

<endereço do repositório>

Sob a Tag <TAG_GIT>.

<NOME_ALUNO>

Boa sorte,

Rafael