Pontifícia Universidade Católica do Paraná

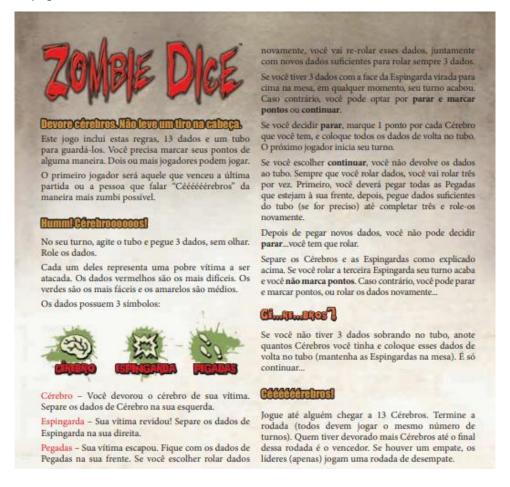
Raciocínio Computacional
Atividade Somativa II

Silvia Beatriz Pereira de Sousa

Curitiba - Paraná 2022

Relatório de desenvolvimento

Regras do jogo



Desenvolvimento

Iniciamos o desenvolvimento do jogo por etapas. Após a elaboração do protótipo inicial, agora seria necessário modificar sua estrutura para funções.

Criamos listas e *tuplas* para representar o tubo, as faces dos dados, os dados que vão sair, os cérebros e os passos inicialmente.

Nossa primeira função, é para verificar a face do dado que foi sorteado. Depois vamos construir uma função para rolar os dados e verificar qual dado caiu: verde, amarelo ou vermelho e chamar a função de verificar a face, assim conseguimos verificar cada face corresponde ao dado, pois cada cor tem uma probabilidade diferente.

Depois, fazemos a função de pegar os dados do tubo e coloca-los em outra lista, chamada de dados_retirados, como se fossem retirados, pois eles não podem ser deletados já que vão voltar para o tubo em algumas situações especiais.

```
# MogoCumbeFreiday X

C 2 Users } mante ? Orachine > Desktop > PASTA > ♠ logoCumbeFreiday > ② pegar_dados_tubo

2 orac_inspace = 0

3 orac_inspace = 0

3 overcador = operation = 0

4 overcador = operation = op
```

Agora vamos implementar uma função para devolver os dados para o tubo, uma vez que não tenham dados suficientes para nova rolagem, devemos devolver os dados de cérebro que estão armazenados em outra lista, de volta para o tubo.

Por fim, nossa última função referente a mecânica do jogo, é referente aos passos. Quando cair passo, o jogador decide continuar ou não. Se decidir continuar, pega os dados suficientes para nova rolagem apenas. Assim, nossa função troca os dados de passo sempre para a última posição, assim se tiver algum passo, automaticamente vai pra última posição da lista de dados retirados para ser rolado novamente. No console abaixo, o último dado verde foi referente aos passos.

```
♥ logoCombinatory ×

C > Duers > Institute > Descript > Descript
```

Iniciamos de fato a construção do jogo, com um bloco de barramento de jogadores, pois é necessário no mínimo 2 jogadores para jogar e outro bloco de barramento para início do jogo.

```
PARA JOGAR COLOQUE A QUANTIDADE DE JOGADORES!!

Jogadores: 1

Para jogar Zombie Dice é necessário 2 ou mais jogadores!

Digite a quantidade de jogadores: 2
```

Dentro de um laço de repetição colocamos um contador para as rodadas e uma função para devolver os dados sorteados de volta para o tubo no início de cada rodada, para o próximo jogador. Dentro de outro laço, vamos realizar as rodadas de cada jogador e dentro desse laço outro laço para iniciar o jogo de fato. Chamamos a função de pegar os dados dentro do tubo e a de rolar os dados.

```
Rodada 1
Jogador 1

Deseja rolar os dados?

s
Sua vítima escapou!
Sua vítima escapou!
Sua vítima escapou!

Rodada 1
Jogador 1

Deseja rolar os dados?
```

Trabalhando agora com os condicionais, se há qualquer momento cair 3 dados com a face espingarda, o turno acabou.

```
Deseja rolar os dados?

s
Sua vítima escapou!
Você levou um tiro!
Você devorou o cérebro da sua vítima
Seu turno acabou, você levou 3 tiros!
```

Depois de chamar as funções e rolar os dados, perguntamos ao jogador se ele deseja continuar jogando, se não, marcamos os pontos e limpamos as variáveis.

```
Deseja rolar os dados?
n
Você (Jogador 2 ) escolheu finalizar sua rodada. Você devorou 1 cérebros e levou 1 tiros!
```

Se sim, dentro do laço, continuamos chamando nossas funções de pegar e rolar dados até a resposta dele ser não ou cair 3 faces de tiro.

Por fim, criamos uma função para marcar a pontuação com os parâmetros de cérebro e jogador, já que a pontuação é definida pela quantidade cérebros devorados. Criamos uma lista que vai ser proporcional a quantidade de jogadores para armazenar o score, assim temos certeza que os valores serão armazenados corretamente. Então ao final de cada rodada, as pontuações são armazenadas na lista e as variáveis para contagem de cérebros, passos e tiros são zeradas.

Se a pontuação de um jogador for maior ou igual a 13, temos o nosso vencedor. Se dois jogadores fizerem no mínimo 13, verificamos quem tem a maior se for o caso, ou se forem iguais, roda uma rodada de desempate e temos o novo vencedor.

```
Rodada 8
Jogador 2

Deseja rolar os dados?

s
Você levou um tiro!
Você levou um tiro!
Você levou um tiro!
Seu turno acabou, você levou 4 tiros!

PONTUAÇÃO ATUAL [14, 6]
O jogador 1 ganhou o jogo!
```