Disciplina: Desenvolvimento de Sistemas Orientados a Objetos 1

Alunos: Cainã Correa Caldas e Fernando Miarra

Trabalho 2

O trabalho será uma versão digital do jogo de cartas Intrigas, do designer Rafael Arrivabene, pertencente ao grupo de pesquisa G2E, da UFSC.

O baralho contém 3 cartas de cada personagem.

O jogo deve começar em um menu com um botão de jogar disponível.

Após apertar o botão de jogar, é perguntado quantos jogadores haverá na partida. Deve haver entre 3 e 6.

Deve mostrar de quem é a vez durante o jogo.

Vai ser o usuário jogador contra alguns bots. Não se preocupar em fazer uma IA sofisticada.

Cada jogador recebe duas cartas

O objetivo é ser o último jogador com cartas na mão. No processo, os jogadores podem perder cartas ao receberem ataques ou através dos blefes e dúvidas.

Em seu turno, cada jogador tem direito a uma ação dentre as seguintes:

Ações:

1- Pegar um torrão de açúcar do Banco. O jogador clica no banco de açúcar, pegando um único torrão. Não há limite para a quantidade de torrões no banco.

2- Trocar uma carta. O jogador paga ao Banco 2 torrões, e então pega a primeira carta do monte de compras. Ele pode compará-la com as suas, e então escolher qual irá devolver. Ele pode, inclusive devolver a própria carta que acabou de pegar. Após devolver uma carta, o monte deverá ser embaralhado novamente.

3- Ataque Indefensável. Ao juntar 7 ou mais torrões, o jogador pode gastá-los para atacar um adversário, e este perderá uma de suas cartas sem poder fazer nada a respeito.

4- Utilizar as ações dos personagens. É importante deixar bem claro que os jogadores podem anunciar a ação das cartas mesmo sem tê-las em suas mãos! Por isso o ideal é que o jogador tenha uma dica de todas as ações possíveis. Ou possa acessar um a ajuda com o resumo das ações dos personagens.

Personagens:

Ações Individuais:

Kane: Pegar 3 torrões de açúcar do Banco

Magnus: Proteger o jogador de ataques (não de roubos ou investigação, nem do ataque indefensável).

Laura: Trocar uma carta, como na ação básica, mas sem custo.

Ninetta: Roubar 2 torrões de açúcar de outro jogador. Apenas o Pistone pode bloquear esta ação.

Julius: Atacar um jogador gastando 3 torrões.

Pistone: Investigar uma carta de outro jogador, gastando 2 torrões. O jogador que anuncia a ação escolhe aleatoriamente uma das cartas do oponente e a olha em segredo.

Ações Combinadas:

KM: Kane e Magnus juntos podem atacar outro jogador gastando 3 torrões.

(ataques descritos logo mais)

ML: Magnus e Laura juntos podem olhar até duas cartas de um mesmo jogador, gastando 3 torrões.

LK: Laura e Kane juntos podem pegar 5 torrões do Banco.

NJ: Ninetta e Julius juntos podem atacar o Kane sem custo, apenas apontando um jogador que o tenha.

JJ: Duas cartas do Julius permitem atacar dois jogadores ao mesmo tempo, gastando 4 torrões.

PP: Duas cartas do Pistone permitem prender as cartas de um jogador, gastando 3 torrões. O jogador não poderá usar as ações de suas cartas até que ele pague ao banco 2 torrões. Entretanto, elas ainda podem ser alvo de ataques por parte dos outros jogadores.

Demais instruções:

Ao usar a ação de uma das cartas, os outros podem duvidar que esse jogador possui a carta que está usando. Caso ele possua, quem duvidou perde uma carta aleatoriamente, caso contrário o jogador que tentou blefar é quem perde uma carta aleatoriamente.

Quando alguém duvida de outra pessoa, ela deve revelar as cartas, mas as cartas que forem reveladas devem ser substituídas por novas, vindas do baralho. As reveladas se misturam aleatoriamente ao baralho.

As cartas perdidas, tanto por blefes, dúvidas, ou ataques não defendidos, devem ficar expostas para todos os jogadores.

Ataques

É conceitualmente simples. Quando um jogador ataca o outro, caso o ataque não seja defendido, o jogador alvo perde uma carta. Mas qualquer um pode duvidar que o atacante tenha a(s) carta(s) necessária(s) para atacar.

Obs: o projeto se concentrará mais em simular o funcionamento do jogo do que em ensinar o usuário a jogar.