**Back-End*:*** Programação Orientada à objetos em C#.

**Regras do Jogo (C#):**

* Implementar Classe Player;
* Os atributos da Classe Player são:

1. Nome do jogador: Nickname;
2. Numero de moedas: Number of Coins;
3. Cartas do jogador []: Cards [];
4. *Católico/Protestante: Religion;*

* Os métodos da Classe Player são:

1. Duque: Compre três moedas; \*
2. Duque: Bloquear o pedido de ajuda (cancela pedido de duas moedas); \*
3. Assassino: Paga três moedas para matar alguém; \*
4. Condessa: Bloqueia o assassino contra ela mesma; \*
5. Capitão: Extorquir (roubar duas moedas); \*
6. Capitão: Bloquear a extorção dele mesmo; \*
7. Embaixador: Sacar duas cartas e devolver duas; \*
8. Comprar uma moeda;
9. Pedir ajuda externa; \*
10. Golpe de estado (obrigatório para quem possui dez ou mais moedas);

\*: Ações que dependem da escolha da classe.

**Fluxograma (Unity + C#)**

**Rede (Photon Engine – Plugin Unity)**

**Interface (Unity + C#)**

**Arte (Blender / Photoshop / …)**

**Plataforma (Desktop / Android / iOS)**

**Ações (TODO):**

* Adicionar enum referente as cartas do baralho;
* O jogo deve começar apenas com um numero minimo/maximo de players;
* Unique name – dois jogadores não podem ter o mesmo nome;
* Sortear a ordem de quem começa jogando;
* Inicializar moedas;
* Ações jogadores;
* Subescrever método ToString para classes game e player;
* Verificar regulamentação ;