

# PastureManager

*Simular a criação de ovelhas | Facime's Work*

É um simulador de criação de ovelhas que tem como objetivo o gerenciamento do recurso natural disponível, o pasto. O jogador faz o papel de pastor de ovelhas e toma decisões de forma que não fique sem ovelhas e nem o pasto acabe.

Idealizado pela turma de Psicologia da Faculdade de Ciências Médicas - Facime da Universidade Estadual do Piauí - UESPI. Sob a supervisão do professor Dyego [Corrigir]

## Screenshots

### Visão Geral

Jogadores:

Mínimo: 1

Máximo: 3

Existem 3 opções de jogo (experimento): Pasto Individual, Pasto Privado, Pasto Comum  
Cada experimento é composto por 3 fases.

1 - Tutorial: Ao início de cada jogo terá que ser jogado 50 rodadas..

**Sugerir apenas uma apresentação gráfica discreta em forma de tutorial.**

2 - Tempo: O tempo será modificado

3 - Pontuação: Os valores da pontuação será modificada.

Capins:

A partida inicia com 200 capins, e a cada rodada sofre um reajuste de 10%. Se o capim zerar, fim de jogo.

Ovelhas:

O jogador iniciará com 5 ovelhas, podendo chegar até 20 ovelhas.

### Ações do Jogador

ATIVIDADE	NÚMERO DE RODADAS	PONTUAÇÃO
Pôr no cercado	0 rodadas	0 pontos
Pôr no pasto	2 rodadas	5 pontos
Tosar	4 rodadas	10 pontos
Reproduzir	6 rodadas	Nova ovelha
Vender	0 rodadas	20 pontos
Comprar	0 rodadas	- 40 pontos
Roubar (somente no experimento 2 – em grupo).*	1 rodada	Apenas se o adversário não escolher a mesma atividade na rodada.

**Pôr no cercado:**

**Pôr no pasto:**

- A ovelha consome 10 unidades de capim

**Tosar:**

**Reproduzir:**

- Para reproduzir é necessário 2 ovelhas.

**Vender:**

- Só poderá ser vendida se tiver sido alimentada nas ultimas 3 rodadas.

**Comprar:**

**Roubar:**

- Só em jogos multiplayer

## **Rodada**

- A rodada dura 15 segundos.
- A cada 10 rodadas, será retirado 30 pontos simulando o gasto com manutenção

## **Ovelha**

- A ovelha morre ao passar 4 rodadas sem comer
- Exceto durante a reprodução, que dura 6 rodadas.
- Após a reprodução se a ovelha não for colocada no pasto, ela morre.
- A ovelha consome 10 capins ao ser colocada no pasto.
- A ovelha só
- 

## **Informações**

- Mandar os dados da escolha por tentativa por PDF
- Nenhum tipo de informação sobre a ovelha, fase ou rodada pode ser exibida ao usuário.
- Na tabela de atividades é informado o número de rodadas que a ovelha executa tal atividade. A ovelha a faz imediatamente.
- A pontuação só é computada ao fim da ação.
- Deve existir uma loja fictícia para compra e venda de ovelhas.

## **Questões**

- O que é nanoted?
- Após ele passar 2 rodadas no pasto, a ovelha volta para o cercado automaticamente? Mesmo sem o jogador definir esta ação? Ou ele permanece no pasto?
- Morrer leva 4 rodadas, porem tosar tb... Se a ovelha estiver na 3 rodada e eu colocar pra tosar, na outra rodada ela morre? Se sim, o jogador não recebe nenhum ponto?
- Se ao fim da rodada o jogador não definir ações, as ovelhas irão para o cercado automaticamente, mesmo sem o jogador ter definido?

E-mail: [svasconcelospsi@gmail.com](mailto:svasconcelospsi@gmail.com) [Idealizadora]

E-mail: [yhv.sousa@gmail.com](mailto:yhv.sousa@gmail.com) [Desenvolvedor]