Projeto final

Jogo de Truco

Fevereiro, 2024

Objetivos

Esse projeto tem por objetivo a criação de um jogo de truco para Windows, utilizando C++ como linguagem de programação e padrão de projeto MVVM.

Requisitos

* O jogo acontece entre um jogador humano e o computador.
* O jogo deve apresentar as cartas do jogador humano para que o mesmo escolha suas jogadas.
* O jogo deve simular o outro jogador que no caso é o próprio computador.
* O jogo deve apresentar na parte superior da tela as cartas do computador mas de forma que as mesmas não sejam reveladas para o jogador humano.
* O jogo deve apresentar na parte inferior da tela as cartas do jogador humano.
* O jogo deve apresentar na parte central da tela a carta chamada “vira” que define as manilhas.
* O jogo deve apresentar o restante do baralho ao lado da carta “vira”.
* O jogo deve apresentar o placar no canto esquerdo da tela.
  + O placar deve mostrar pontos da partida, que será denominado como “Pontos”.
  + O placar deve mostrar quantidade de partidas vencidas, que será denominado como “Jogos”.
* O jogo deve apresentar no canto inferior direito da tela um botão para que o jogador humano possa pedir “truco”.
* Ao iniciar o jogo o computador escolherá a primeira carta.
* Quando for a vez do jogador humano, ao clicar na carta ela deve ser apresentada na mesa para que seja definido o vencedor.
* Ao término das três cartas de cada jogador o jogo deve definir o vencedor e anotar o ponto no placar “Pontos”.
* Se o jogador humano ou o computador pedir “truco”, o vencedor da rodada soma três pontos no placar.
* Se um jogador pedir “truco” o outro jogador pode pedir “seis”, o oponente pode pedir “nove” que dá a última opção de pedir “doze” e o vencedor da rodada soma a quantia total de pontos no placar do jogo.
* Ao final de doze pontos deve ser somado um no placar “Jogos”.

Suposições

* A aplicação poderá ser acessada por computador com o sistema operacional Windows.