

Projeto final

Truco

Objetivos

Esse projeto tem por objetivo a criação de uma aplicação para a simulação de um jogo de Truco, aplicando os conhecimentos obtidos no curso INF1900.

Requisitos

- O aplicativo deve ser capaz de simular um jogo de Truco Paulista entre dois jogadores humanos e dois jogadores CPU;
- O aplicativo deverá conter um baralho com 40 cartas, excluindo os 8, 9, 10 e coringas;
- O aplicativo deverá exibir as cartas de cada jogador humano para escolha;
- Ao começar o jogo, serão distribuídas 3 cartas para cada jogador e uma será virada;
- O jogo será disputado em mãos. Cada mão valerá 1 ponto.
- Cada mão é dividida em 3 rodadas;
- Cada jogador irá jogar uma carta a cada rodada. A carta de maior valor vence a rodada;
- O jogador que jogou a carta vencedora da rodada inicia a próxima rodada;
- Se a dupla vencer duas rodadas, ganha o ponto referente a mão;
- Após o fim de uma mão, o jogo recomeça, com 3 cartas sendo distribuídas para cada jogador e a uma virada ao centro da mesa;
- Durante o jogo de truco, jogador pode pedir “Truco”. As regras são:
 - Uma dupla pode pedir Truco e a mão passa a valer 3 pontos;
 - A dupla adversária pode aceitar o pedido e a aposta é validada em 3 pontos;
 - A dupla adversária pode aumentar a aposta, fazendo a mão valer 6 pontos;
 - A dupla adversária pode correr e dar a vitória a quem pediu Truco;
 - Caso a dupla adversária peça 6, a dupla desafiante pode aceitar o pedido, aumentar a aposta para 9 pontos ou correr;
 - Caso a dupla desafiante responda pedindo 12, as únicas opções são o aceite ou correr;
 - A dupla que correr cederá os pontos da aposta anterior para seus adversários;

Suposições

- A aplicação será suportada por computadores que contam sistema operacional Windows (x64);
- A aplicação suportará somente o idioma inglês;