

Projeto final

Truco

Fevereiro, 2024

Objetivos

Esse projeto tem por objetivo a criação de uma aplicação de Truco para Windows, utilizando C++, e como interface gráfica MFC e padrão de projeto MVC.

Requisitos

- O aplicativo deve ser capaz de simular um jogo de Truco Paulista entre dois jogadores humanos e dois jogadores virtuais(PC);
- 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 para escolha;
- Ao começar o jogo, serão distribuídas 3 cartas para cada jogador e manilha 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. Se a carta jogada for maior que a manilha ao fim da rodada, o jogador venceu a rodada;
- Se a dupla(qualquer jogador integrante da dupla) vencer duas rodadas, a dupla vence a mão e marca um ponto;
- Após o fim de uma mão, o jogo recomeça, com as cartas sendo redistribuídas e a manilha virada novamente;
- Durante o jogo de truco, qualquer jogador pode pedir “Truco”. As regras são:
 - A dupla adversária pode pedir Truco, e a mão passa a valer 3 pontos;
 - A dupla adversária pode pedir 6, desafiando os adversários e 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 pedir 9, Truco(fazendo com que a rodada valha 6) ou correr;
 - Caso a dupla desafiante responda pedindo 12, as únicas opções são o Truco(fazendo a rodada valer 12) ou correr;
- Os jogadores humanos poderão pedir Truco, Seis, Nove, Doze, Ficar ou Correr.

Suposições

- A aplicação poderá ser acessada via terminais Windows;
- A aplicação suportará somente os idiomas Português;