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 humano para escolha;
* Ao começar o jogo, serão distribuidas 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 asdversária 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 unicas opções são o aceite ou correr;
  + A dupla que correr cederá os pontos da aposta anterior para seus adversários;

*Suposições*

* A aplicação poderá ser acessada via terminais Windows;
* A aplicação suportará somente o idioma inglês;