

## WAR\_LINE

JOGADOR	
ID	O Id é gerado na classe popula Banco 1 significa que é o jogador,2 o computador e nulo neutro
Nome	O nome do jogador é definido na classe popula Banco
Pontos	É a quantidade de pontos disponíveis para o jogador distribuir para seus estados nesta partida/rodada,seu valor inicial é 5 definido na classe popula banco,pode aumentar ou diminuir dependendo da quantidade de regiões conquistadas pelo jogador.
Estados	É a lista de estados que o jogador possui, um jogador possui varios estados,será usada para definir a quantidade de pontos do jogador comparando seus estados com a região.
Atribuições	È a lista de atribuições que o jogador realizou na partida,Um jogador possui várias atribuições jogador pode criar atribuições até seus pontos chegarem a zero.
Jogadas	É a lista de jogadas que o jogador realiza,Um jogador possui varias

	jogadas,o jogador pode criar jogadas até que todos os seus estados estejam sem ponto.
--	---

Estado	
ID	È gerado sequencialmente
uf	È a sigla do estado,serve para buscas
nome	È utilizado para apresentação
valor	È o total de pontos que aquele estado possui que serve de defesa e ataque
jogador	È o responsável pelo estado,um estado possui somente um jogador, Estado do jogador(jogador_id = 1) é representado pela cor azul,estado inimigo(jogador_id = 2) cor vermelha,estado neutro(jogador_id = null) cor cinza

Atribuição de ponto	
Id	Gerado automaticamente, Não é necessário que o computador tenha uma lista de atribuições
Jogador	È o jogador responsável pelas atribuições

Estado	È o estado que terá seu valor atribuído, sendo somente o estado que é do jogador desta atribuição
Pontos	São os pontos distribuídos nesta atribuição.

Jogada	
id	Gerado automaticamente
estadoEnvia	É o estado que está transferindo os pontos.
estadoRecebe	É o estado que recebe os pontos, se o estado que recebe tem um jogador igual ao que envia, então o valor da jogada é somado com o valor do estadoRecebe, se o estado tem jogador diferente do estadoEnvia então ele subtrai o valor da jogada com o valor do estadoRecebe. Se o estadoRecebe fica com valor negativo após a jogada, valor de estadoRecebe * -1, e estadoRecebe passa a ser do jogador do estadoEnvia desta jogada

valor	É o valor que será transferido nesta jogada, valor deve ser menor ou igual ao valor do estadoEnvia.
-------	---



Adicionar valor a atribuição de ponto ou jogada.



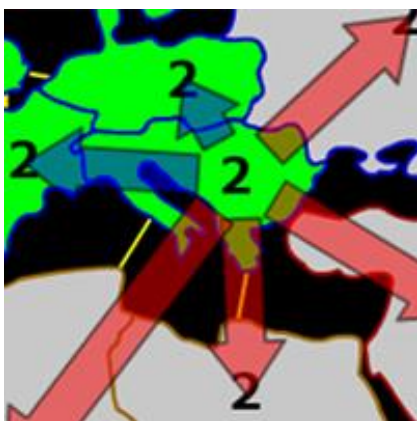
Remover uma atribuição de ponto ou jogada

Passo a passo:

Jogador inicia com 5 pontos e com uma quantidade de estados(aleatório), ele pode atribuir seus 5 pontos para seus estados e ao mesmo tempo pode realizar jogadas.

Atribuir pontos: para atribuir pontos o jogador deve clicar em um estado que seja seu(neste caso estados com a cor azul).

Jogada: para criar uma jogada o jogador clica em um estado seu que ativara as setas que apontam para seus adjacentes



Seta azul: estado adjacente que é do jogador.

Seta vermelha: estado adjacente inimigo ou neutro.

Ao clicar na seta abrirá um modal que terá um campo para digitar o valor a enviar ou barrinha (com validação).



Assim já sabemos o estado que envia, o que recebe e valor. Criando assim uma jogada, que será adicionada a lista de jogadas do jogador.

Commit/Jogar é o botão que é clicado após o jogador ter feito toda a distribuição de seus pontos

para seus estados(obrigatório) e realizado jogadas(opcional o jogador pode não realizar nenhuma jogada nesta rodada se preferir).



Após o click é chamado um serviço no backend que simulara ações do computador como distribuir seus pontos para estados aleatórios realizar jogadas aleatórias, buscando um estado do computador aleatório para setar o atributo estadoEnvia e buscando um estado aleatório adjacente a esse estadoEnvia Que será o estadoRecebe,e por fim adicionado um valor aleatorio(que seja menor ou igual ao valor deste estadoEnvia) para transferir.

Após isso as jogadas do computador e do jogador serão juntadas para simular a partida.

Para cada execução de jogada será feita uma animação para mostrar o que está sendo feito.

O que falta fazer?

Classe que guarda toda a partida, exemplo de nome: Historico ou Jogo. Nesta classe tem a lista de

jogadores e um atributo que guarda o round atual que é incrementado após as animações.

Matriz de adjacência: método para validar se estado que enviou(estadoEnvia) tem fronteira com estado que irá receber(estadoRecebe).

Combinação de jogada: se o jogador realiza uma jogada com a combinação estadoEnvia e estadoRecebe,já existente em sua lista de jogadas, então o valor desta nova jogada substitui a antiga.

Pontos Por Região: Ao dominar completamente uma região o jogador ganhara os pontos desta região que podem ser usados para distribuir pontos na próxima rodada.

E muito mais.....