

Alex Santee
Arthur Schmidt
Daniel Pozzan
Leonardo Rodrigues
Felipe Antônio
Vitor Caires

Relatório Trabalho 4



Jogo Rummikub em C

ICC & Lab. de CC
21 de Junho de 2018

Visão Geral

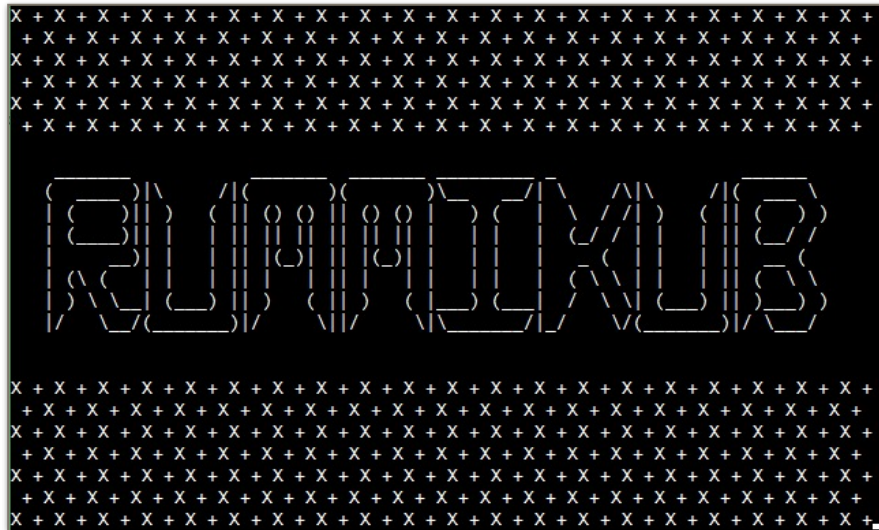
Sobre o programa...



O trabalho foi programado em C, em diversos editores de texto, como o CodeBlocks, o VIM e o Xcode, em computadores de sistema operacional Windows 10, MacOS High Sierra e Linux. Compilado diretamente no terminal (`gcc -o rummikub baralho.c mesa.c mao.c interface.c`) ou na própria interface do Xcode. Para o compartilhamento dos arquivos e das versões do código, o sistema GIT foi utilizado, onde cada desenvolvedor enviou sua alteração do programa ou dos arquivos de texto para o MAIN branch.



Tutorial



```
[!]Baralho aleatório criado.  
Aperte ENTER para continuar...█
```

E assim se inicia o jogo:

```
[!][!]Bem-vindo ao Rummikub[!][!]  
Quantos jogadores[1-5]: █
```

A primeira opção de escolha é quanto ao uso do baralho:
pode ser aleatório ou importado de um arquivo.

```
Você deseja usar um baralho aleatorio[1] ou importar um baralho[2]?  
>> █
```

```
A carta comprada foi: @A
A carta comprada foi: !3
A carta comprada foi: @2
A carta comprada foi: #3
A carta comprada foi: $B
A carta comprada foi: @3
A carta comprada foi: **
A carta comprada foi: @B
A carta comprada foi: #D
A carta comprada foi: !4
A carta comprada foi: !8
A carta comprada foi: $9
A carta comprada foi: #5
A carta comprada foi: @C
A carta comprada foi: $D
A carta comprada foi: @5
É a vez do jogador 1.
Aperte ENTER para continuar...■
```

A seguir, ao apertar a tecla ENTER, se inicia a tomada de decisões de cada jogador, sendo que, em cada rodada, o jogador pode fazer uma de três jogadas:

```
Conjunto 1 ->
Conjunto 2 ->
Conjunto 3 ->
*****
Opções de ações:
1.Jogar cartas da mão
2.Tirar carta da mesa
3.Compra do Baralho e terminar o turno.
Sua mão:
$5 @4 ** #2 @B !6 #A #3 $6 $1 !8 !1 @B $C
>>■
```

1- Jogar cartas da mão na mesa, onde o jogador escolhe qual carta será colocada no conjunto (também escolhido por ele)

2-O jogador é capaz de tirar uma carta da mesa e ajustá-la para descer uma da sua mão.

3-Caso não possa descer uma carta, o jogador deve comprar uma do baralho e encerrar sua jogada.

Exemplos de conjuntos e jogadas válidas (mínimo 3 cartas SEMPRE)

(** é o coringa, ele possui todos os naipes e pode ser todos os números)

- Grupos de cartas de mesmo naipe em sequência

```
Carta de que posição? 7
Em que conjunto colocar? 1
Qual a posição naquele conjunto? 1
Conjunto 1 ->!2@2$2
Conjunto 2 ->
Conjunto 3 ->
*****
Opções de ações:
1.Jogar cartas da mão
2.Tirar carta da mesa
3.Compra do Baralho e terminar o turno.
Sua mão:
$4 $9 !8 #9 #7 @1 $7 $6 !6 ** $5
>>■
```

- Grupos de cartas de mesmo número, porém naipes diferentes

```
Conjunto 1 ->(@7)(**)(@5)
Conjunto 2 ->
Conjunto 3 ->
*****
Opções de ações:
1.Jogar cartas da mão
2.Tirar carta da mesa
3.Compra do Baralho e terminar o turno.
Sua mão:
@C $B !9 !4 $5 @1 #9 #1 #A @2 $D @1 !3 #B
>>■
```

FIM DE JOGO:

O primeiro jogador que não possuir mais cartas na mão ganhará o jogo. Uma boa estratégia é manter um coringa na mão até o final do jogo, pois ele ajudará muito o jogador descartar sua última carta.

Bugs e Limitações

Verificações contra segmentation fault não estão sendo feitas;

Inserir cartas em posições não antes listadas não funcionam corretamente;

As cartas não são verificadas dentro de um conjunto;