

Projeto de um jogo estilo Torneio

1 Critérios de Avaliação

Equipes: O projeto deve ser desenvolvido em grupos de até **4 integrantes**.

Entrega e Defesa (Vídeo): O grupo deve submeter um vídeo (máximo de 15 min) apresentando o funcionamento do jogo e, principalmente, realizando uma **defesa técnica** da arquitetura. No vídeo, devem ser explicitados onde e como foi aplicado conceitos da Orientação a Objetos.

Repositório e Autoria: O código-fonte deve estar hospedado publicamente (ex: GitHub).

- A colaboração deve ser equitativa.
- **Atenção:** O histórico do Git será auditado. Alunos sem *commits* ou contribuições de código terão a nota individual reduzida em, no mínimo, 50%, podendo chegar a zero dependendo da gravidade.

Requisitos de Execução: O projeto deve incluir um arquivo `README.md` claro, contendo dependências e instruções de *build*/execução. O projeto deve ser feito em linguagem Java.

Importante: Projetos que não compilarem ou não executarem no ambiente de teste receberão nota zero automaticamente.

Pontuação Extra: Haverá um momento para demonstração dos jogos em sala. As equipes que apresentarem o software funcional aos demais colegas receberão um bônus de **1,0 ponto**.

Especificação Aberta: O enunciado fornece o núcleo do sistema. Encoraja-se que o grupo atue como *Game Designers* para resolver inconsistências ou lacunas nas regras, visando melhorar a experiência do usuário e a robustez da aplicação. A criatividade na expansão das regras será avaliada positivamente.

Utilização de IA: É permitido utilizar uma IA para auxiliar. Contudo, utilize a IA para fins de aprendizado e não para resolução completa do projeto. Se você utilizar IA, deve-se enviar também o histórico do *prompt* e deixar claro no vídeo explicativo. utilizado.

2 Prólogo: O Conflito Eterno

Em um reino místico, a paz é mantida através de um antigo ritual conhecido como o *Grande Torneio*. A cada geração, as duas maiores facções do mundo — a **Aliança da Luz** e a **Horda das Sombras** — enviam seus melhores campeões para uma arena sagrada.

Não é uma luta desordenada, mas um combate estratégico. O vencedor garante o domínio das energias mágicas do mundo até o próximo alinhamento planetário. Você é o *Senhor da Guerra*, responsável por organizar e comandar esses exércitos na simulação oficial do torneio.

3 Os Elementos do Jogo

O universo do jogo é composto por **Combatentes** e pela própria **Arena**.

3.1 Os Combatentes

Independentemente de sua origem ou treinamento, todo ser vivo que entra na arena possui uma identidade e limites físicos. Todo combatente é registrado com um **Nome de Batismo** e um **Nível de Experiência**. Além disso, todos possuem uma força vital, chamada de **Pontos de Vida (PV)**. Se a vida de um combatente chegar a zero, ele cai em batalha e é removido do torneio.

Embora compartilhem essas características, os guerreiros se dividem em três especialidades distintas, cada uma com sua própria forma de lutar:

1. **O Guardião de Ferro (Tanque):** Soldados robustos treinados para resistir. Eles lutam usando armas pesadas e escudos.
 - *Recurso Especial:* Eles possuem **Vigor**.
 - *Habilidade Única:* Graças aos seus escudos, os Guardiões têm uma chance natural de *Bloqueio*. Se tiverem Vigor suficiente, podem anular completamente o dano de um ataque recebido.
2. **O Arcanista (Mago):** Sábios que manipulam as energias do cosmos. São fisicamente frágeis, mas destrutivos.
 - *Recurso Especial:* Eles possuem **Magia (Mana)**.
 - *Habilidade Única:* Seus ataques principais são feitiços que consomem Magia para causar danos devastadores. Se a Magia acabar, eles são forçados a usar ataques físicos fracos, mas que, curiosamente, permitem que eles meditem e recuperem um pouco de sua Magia durante o golpe.
3. **O Caçador (Atirador):** Mestres da furtividade e do combate à distância. Não dependem de recursos limitados, mas de sua habilidade técnica.
 - *Característica Física:* São ágeis, mas possuem a menor quantidade de vida base entre todos.
 - *Habilidade Única:* Eles dominam a **Precisão**. Todo ataque de um Caçador tem uma chance de atingir um ponto vital (Acerto Crítico), o que dobra o impacto do ferimento causado no oponente.

4 As Regras da Arena

O torneio segue um conjunto rígido de leis que regem o combate:

1. **Formação das Equipes:** A batalha ocorre sempre entre dois lados opostos (Lado A e Lado B). Não há limite para o número de participantes: uma batalha pode ser um duelo de 1 contra 1, ou uma guerra massiva de 100 contra 100. A arena deve ser capaz de acomodar qualquer quantidade de combatentes que chegarem.
2. **O Ciclo de Turnos:** O tempo na arena é dividido em "Rodadas". Em uma rodada, cada combatente que ainda estiver de pé tem o direito de realizar **uma ação ofensiva**.
3. **A Dinâmica do Ataque:** No calor da batalha, a estratégia é caótica. Quando chega a vez de um combatente agir, ele escolhe um alvo **aleatório** entre os membros vivos da equipe adversária e desfere seu ataque característico.
4. **Resolução de Dano:** Sempre que um ataque é declarado:
 - Primeiro, calcula-se a força do golpe do atacante (considerando se usou magia, se foi crítico, etc).
 - Em seguida, o defensor tenta se defender (por exemplo, um Guardião tentando bloquear).
 - O resultado é subtraído dos Pontos de Vida do defensor.
5. **Condição de Vitória:** A batalha continua indefinidamente, rodada após rodada. O combate só termina quando **todos** os integrantes de uma das equipes tiverem seus Pontos de Vida reduzidos a zero. A equipe sobrevivente é declarada a Campeã.