

FOOTBALL CARD SHOWDOWN



Requisitos:

O Mundo:

Em um mundo 2D, dois jogadores realizarão um jogo de cartas com seus respectivos decks. O mundo apresenta um campo de futebol, onde cada jogador tem seu time, onde o campo e os times será uma representação visual das ações realizadas pelas cartas de cada jogador. O mundo também apresenta a mão de cartas de cada jogador, o placar, uma roleta (que será utilizada no final de cada rodada) e um slot para cada jogador jogar cartas de ataque e defesa. O mundo tem uma imagem de fundo, que represente o cenário do jogo.

Os Jogadores:

Os jogadores possuem nome, deck, mão de cartas, posição do time no campo, realizar a ação de comprar carta e de usar/jogar carta. Sendo um jogador o usuário e o outro um bot (ou talvez outro usuário, porém essa possibilidade é incerta.)

As Rodadas:

Cada jogador joga uma carta por rodada (e cada jogador tem seu turno para jogar a carta), depois de serem realizados os efeitos das cartas jogadas e serem representadas no campo de futebol, será realizado um giro na roleta (sendo que a probabilidade da roleta cair em uns dos 2 jogadores se baseia nas posições dos times no campo, “quanto mais perto um time está do gol adversário maior a chance de ganhar na roleta”). O jogador que ganhar na roleta haverá uma verificação para ver se tem uma carta no slot com efeito negativo ou positivo do jogador (se tiver, o efeito da carta será ativado), após o efeito da carta, será realizado um chute ao gol na nova posição do time do jogador que ganhou na roleta, sendo a probabilidade de realizar o gol baseado na posição do time em relação ao gol adversário, após verificar se foi gol ou não, terá atualização no placar e a rodada acaba.

A partir da segunda rodada, cada jogador irá comprar uma carta até a rodada 5, após a quinta rodada só será utilizado as cartas que estiverem na mão de cada jogador. Ao todo serão jogadas 8 rodadas.

No final da oitava rodada, será verificado o placar do jogo, e o jogador que tiver mais gols será consagrado o vencedor da partida, se não houver diferença em número de gols o jogo será decretado empate.

Os Slots:

Cada jogador terá um slot posicionado no seu lado de campo, onde nesse slot ficará a carta do tipo ataque ou defesa jogada pelo jogador, sendo que a carta do tipo ataque jogada pelo jogador ficará no seu slot, e a carta do tipo defesa jogada pelo mesmo ficará no slot do jogador adversário.

Uma vez a carta armazenada no slot ela fica armazenada até ser ativada, a não ser se tiverem jogado uma carta nova no slot que está ocupado, sendo assim a carta ocupada no slot é descartada e entra a nova carta jogada.

O Deck:

Cada jogador possui o seu próprio deck que deverá conter 8 cartas, será possível editar o deck para poder montar a sua melhor estratégia com as cartas.

As Cartas:

Cada carta tem seu número máximo que pode ser adicionada no deck.

As cartas atualmente são divididas em 5 tipos, esses tipos são:

Avanço:

As cartas do tipo avanço tem o efeito de avançar o time e a bola em direção ao gol adversário, aumentando as chance de gol, as cartas avanço pode ter 3 diferentes tipos de valores são eles: +5%, +10% e +15%.

Sendo que a carta de +5 não tem limite de número máximo de cartas para colocar no deck, já +10 e +15 pode adicionar no máximo 2 cartas de cada.

Ataque:

As cartas do tipo ataque ao serem jogadas são armazenadas no seu slot sendo ativada quando você ganhar na roleta.

Atualmente tem 2 cartas diferentes do tipo ataque: chute livre (com chance de gol de 75%) e pênalti (com chance de gol de 85%).

Sendo que as cartas do tipo ataque podem ser adicionadas no máximo 3 cartas de cada no deck

Defesa:

As cartas do tipo defesa ao serem jogadas são armazenadas no slot adversário sendo ativada quando o adversário ganhar na roleta.

Atualmente tem 2 cartas diferentes do tipo defesa: goleiro (com chance de gol adversário - 75%) e pressão (com chance de gol adversário -25%)

Sendo que as cartas do tipo defesa podem ser adicionadas no máximo 3 cartas de cada no deck

Especial:

São cartas com efeitos únicos, onde cada carta tem sua individualidade.

Atualmente tem 3 cartas do tipo especial: meio-campo (com o efeito de mover ambos os times para o meio de campo), torcida (Aumenta a moral da equipe, dando bônus de +20% de chance de gol ao time durante 2 rodadas.) e lesão (Causa uma "lesão" ao jogador adversário, forçando-o a descartar uma carta aleatória da mão e perder a sua próxima vez de jogar).

Sendo que as cartas do tipo especial podem ser adicionadas no máximo 2 cartas de cada no deck.

Ultra:

As cartas do tipo ultra possui um grande efeito, podendo só usar uma vez por partida, porém geralmente elas tem uma condição para poder usá-las.

Atualmente tem 1 carta do tipo ultra: gol de ouro (Realiza um chute ao gol com 200% de chance de fazer gol, ou seja, 2 gols.).

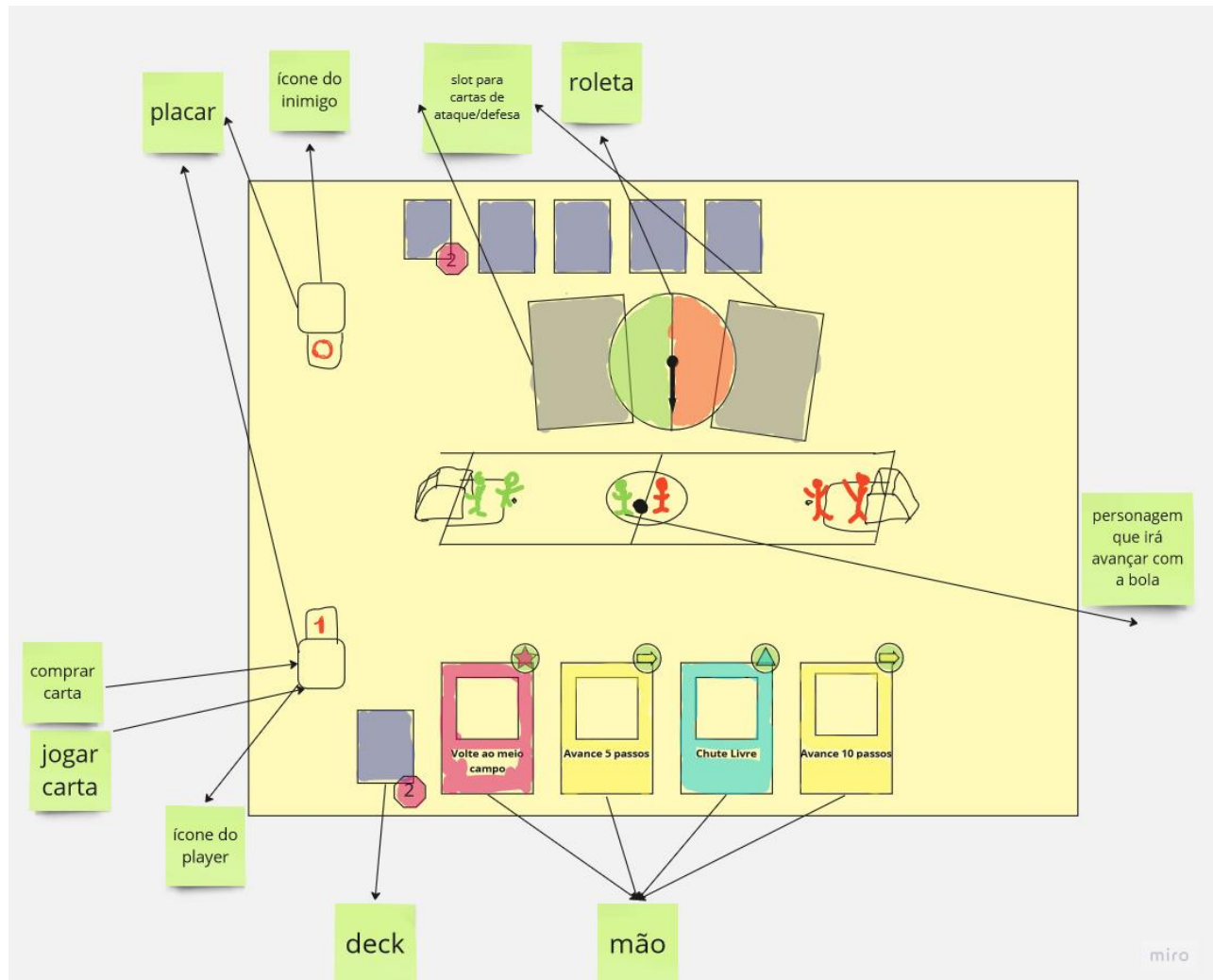
A condição para usá-la é: “para que a carta seja utilizada, precisará descartar 1cartas e consequentemente não jogará os próximos 1 turnos”.

Banco de Dados:

O jogo possuirá um banco de dados que armazenará as estatísticas dos jogadores e seus perfis(usuário). O banco também armazenará os decks dos jogadores.

Rascunho de como imagino que será o jogo:

Fiz um rascunho imaginando como será a tela principal do jogo.



Lista de substantivos e verbos:

Substantivos	Atribuição
Mundo	Classe
Jogador	Classe
Deck	Classe
Carta	Classe
Placar	Classe
Cursor	Classe
Slot	Classe
Campo de futebol	Classe

Roleta	Classe
Tela inicial	Classe
Usuário	Classe
Placar	Classe
Rodada	Classe
Banco de Dados	Classe
Screen	Classe
Mão (jogador)	Atributo do jogador
Nome (jogador)	Atributo do jogador/usuário
Posição (jogador)	Atributo do jogador
Vitórias (jogador)	Atributo do jogador/banco de dados
Derrotas (jogador)	Atributo do jogador/banco de dados
Carta selecionada	Atributo do jogador
Senha	Atributo do usuário
Nome (carta)	Atributo da carta
Tipo	Atributo da carta/slot
Valor	Atributo da carta
Chance de gol	Atributo da carta
Imagem (carta)	Atributo da carta
Cartas	Atributo do deck
Dimensões	Atributo do campo de futebol
Time jogador	Atributo do campo de futebol
Time jogador_2	Atributo do campo de futebol
Usuários	Atributo do banco de dados
Carta	Atributo do slot
Posição X	Atributo do cursor
Posição Y	Atributo do cursor
Opções	Atributo da tela inicial
Gols jogador	Atributo do placar
Gols jogador_2/inimigo	Atributo do placar
Turno	Atributo da rodada
Jogador atual	Atributo da rodada
Verificar gol	Atributo da rodada
Spin_result	Atributo da roleta
Jogador	Atributo da roleta
Jogador_2	Atributo da roleta
Effects	Atributo
Times	Atributo
Moviment	Atributo
Theme	Atributo
Menu	Atributo
Show	Atributo

Verbos	Atribuição
Criar jogador	Membro
Comprar carta	Membro
Jogar/usar carta	Membro
Ver deck	Membro
Editar deck	Membro
Iniciar rodada	Membro
Finalizar rodada	Membro
Remover carta	Membro
Iniciar jogo	Membro
Selecionar carta	Membro
Ativar carta	Membro
Salvar	Membro
Autenticar	Membro
Registrar	Membro
Andar	Membro
Embaralhar	Membro
Finalizar jogo	Membro
Verificar gol	Membro
Pausar	Membro

Diagrama de classes:

Representa as classes que serão utilizadas para a realização do jogo.

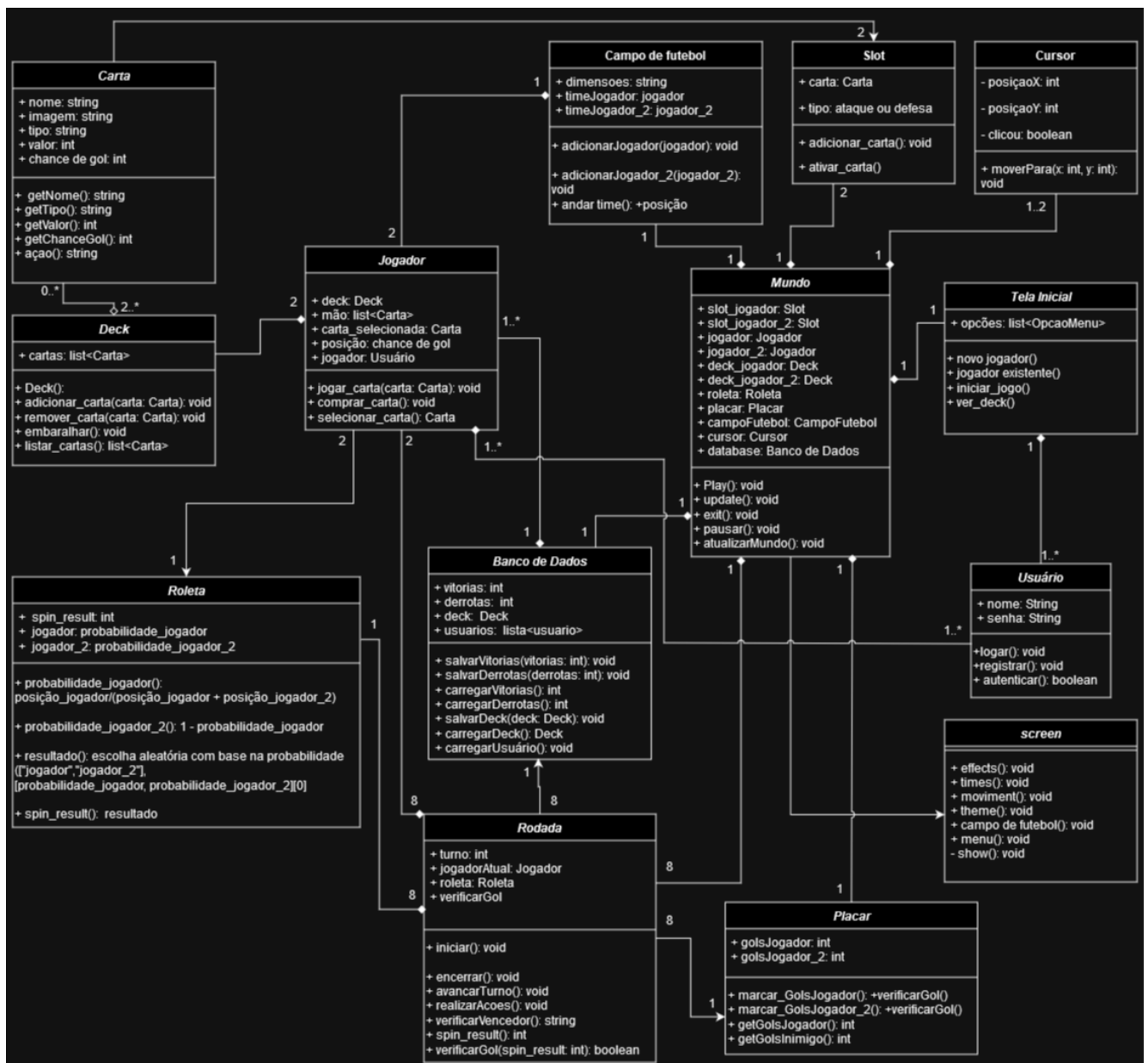


Diagrama de objetos:

Esse diagrama mostra visualmente todas as cartas disponíveis atualmente no jogo e como são utilizadas.

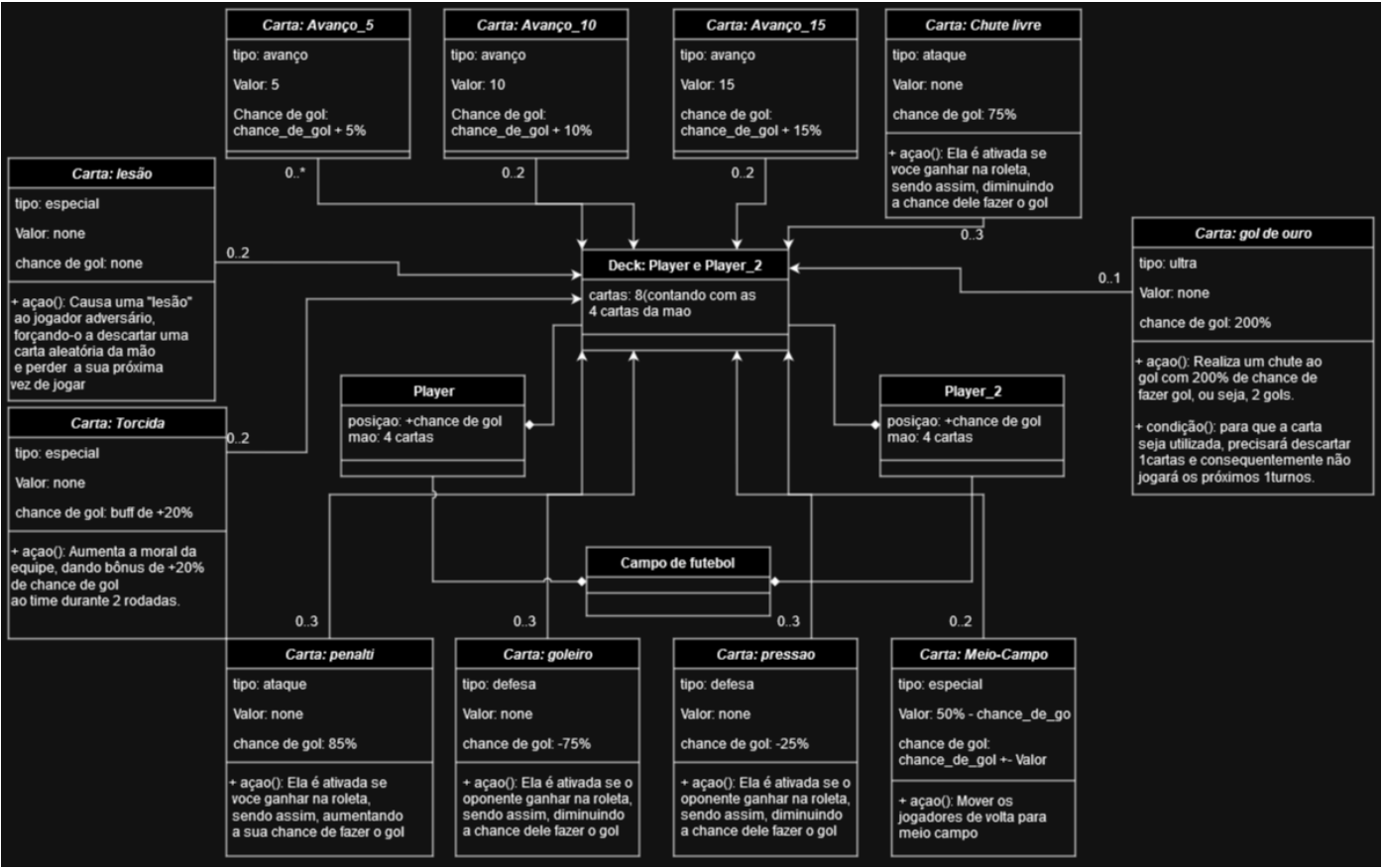
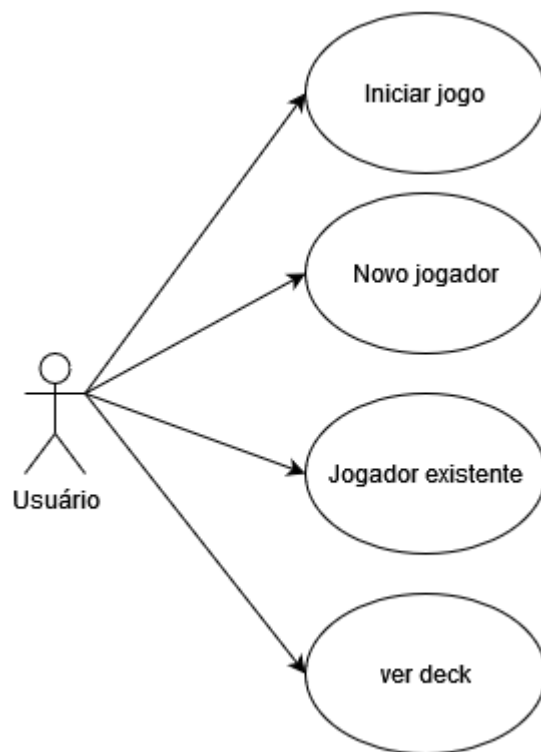


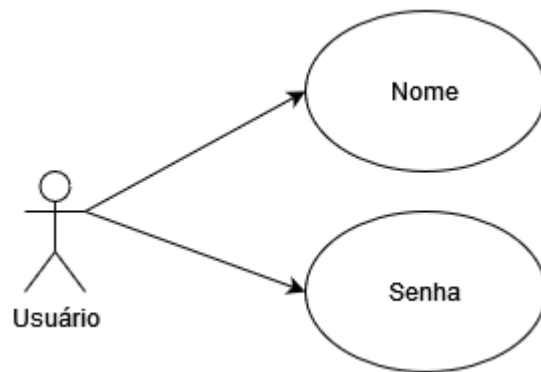
Diagrama de caso de uso:

Esse diagrama mostra as utilidades de cada tela do jogo.

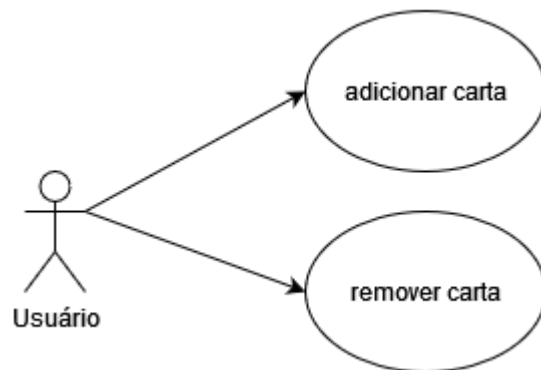
Tela Inicial:



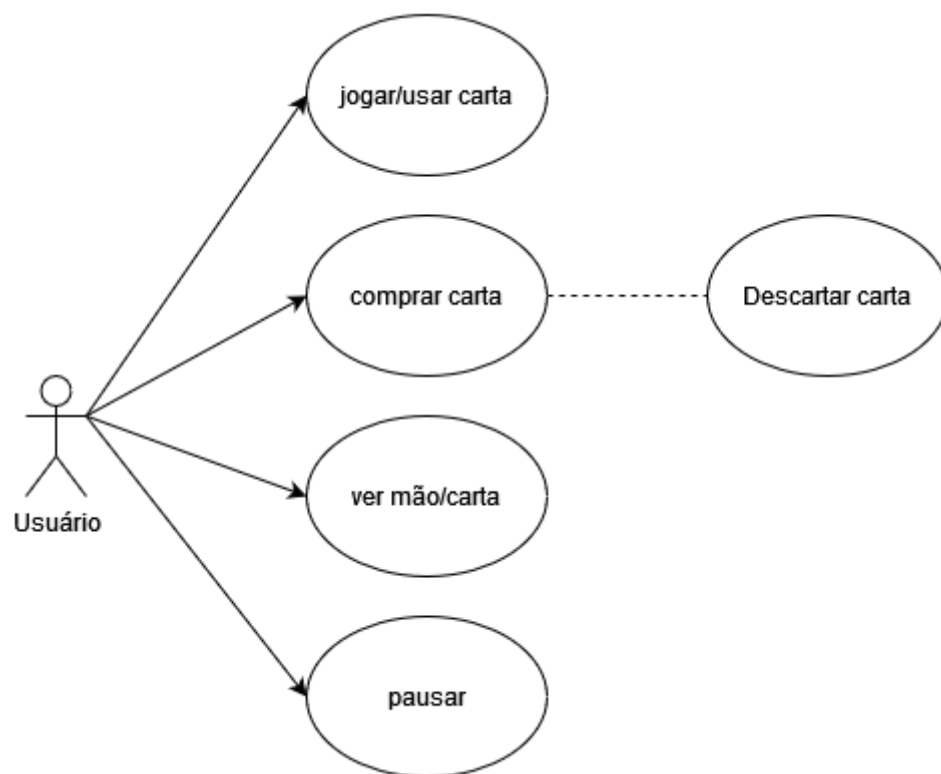
Novo Jogador/ jogador existente:



Ver Deck:



Jogo:



E esses foram as uml que desenvolvi para realização desse projeto chamado football card showdown.