



Universidade Federal do Rio de Janeiro

perfil.c

Manual do Jogo

Desenvolvedores:

Anauã Mota DRE 116070682
Flavio Sousa DRE 115037071
Hugo Almeida DRE 116012155
Pedro Silva DRE 113022046

Índice:

Pré Requisitos	pág. 01
Sobre o Jogo.....	pág. 01
Categorias Dentro do Jogo	pág. 01
Regras do Jogo.....	pág. 02
Desenvolvimento.....	pág. 03
Referências	pág. 03

Pré-Requisitos

O jogo é um executável cujo arquivo, “Perfil”, deve ser aberto em um terminal do sistema operacional Linux.

Sobre o Jogo

Perfil é um jogo competitivo de conhecimentos gerais em que um jogador recebe uma dica sobre uma pessoa, lugar, coisa ou ano e a cada dica tem uma chance de acertar a resposta.

Quanto menos dicas necessárias para acertar a resposta, mais pontos o jogador fará no turno para somar com os seus pontos ao final da partida. O jogador com mais pontos ao término da partida será o vencedor.

O jogo é para até 4 jogadores, e possui o modo solo onde a pessoa tenta terminar a partida com mais pontos que o computador para vencer.

Esta versão do jogo foi desenvolvida para o sistema Linux.

Categorias Dentro do Jogo

- Pessoa: ser humano, vivo ou morto;
- Lugar: Qualquer criação da natureza (ex.: ilha); lugares feitos pelo homem, que se constituem em referências geográficas (ex.: Patagônia);
- Coisa: objetos inanimados e itens não encontrados nas categorias anteriores (ex.: mochila);
- Ano: anos relacionados a eventos conhecidos.

Regras do Jogo

Inicialização

Ao executar o jogo, o seguinte script ocorre:

- É solicitado digitar a quantidade de jogadores, de um até quatro, que participarão da partida;
- Entrar com o nome de cada participante;
- A ordem dos turnos de cada jogadores é sorteada.
- É perguntada a duração escolhida para o jogo, as opções são rápido, normal e longo.
- Na duração rápida o jogo termina quando um jogador ou o computador alcançar 50 pontos, independente da quantidade de turnos.
- Na duração normal isso acontece com 100 pontos e na longa com 200 pontos.

Jogando

- No início do turno será informado se a resposta se trata de uma pessoa, lugar, ano ou coisa.
- O primeiro jogador da ordem sorteada receberá uma dica e terá uma oportunidade de tentar acertar a resposta.
- Se acertar, ele ganha a pontuação referente a sua dica, se errar, o próximo jogador recebe a dica seguinte e sua tentativa de acertar a resposta.
- Se este acertar recebe a pontuação, se errar a vez passa para o próximo jogador. E assim em diante, até alguém acertar ou terminarem as 20 dicas desse turno e o computador receber todos os pontos.

Pontuação

As pontuações funcionam da seguinte maneira:

- Acertar a resposta na primeira dica do turno concede 20 pontos para o jogador e 0 para o computador.
- Acertar na segunda dica, concede 19 pontos para o jogador e 1 para o computador, na terceira 18 e 2, e assim em diante.
- Se nenhum jogador acertar a resposta do turno, ninguém recebe ponto e o computador recebe 20 pontos.

Fim da Partida

- Ao final do turno se algum jogador tiver somado uma quantidade de pontos igual ou superior ao número determinado pela duração do jogo, ele será o vencedor e o jogo termina.
- Se o computador for o primeiro a alcançar esse número, todos os jogadores perdem.
- E se ninguém somar a quantidade de pontos suficiente, começa um novo turno com uma nova resposta e dicas.

Desenvolvimento

A ideia por trás do programa é acessar as cartelas a partir de um banco de dados. O programa cria uma estrutura que representa os jogadores, aloca um vetor com a quantidade de jogadores, e preenche as informações necessárias. O jogo em si funciona chamando funções que manipulam o banco de dados, caminhando por ele e obtendo as informações necessárias. Tudo é contabilizado, até que a condição de fim de jogo é atingida. No final, o programa indica o vencedor e é terminado.

Referências

Concepção da metodologia abordada no jogo:

- O jogo mobile Perfil da empresa Grow (<https://play.google.com/store/apps/details?id=br.org.sidi.grow.perfil&hl=pt>) ;

- Regras do jogo Perfil 4

(<http://docs14.minhateca.com.br/282887975,BR,0,0,Regras-do-perfil-4.doc>);

Elaboração do Banco de Dados do jogo:

- SciELO - Scientific Electronic Library Online (<http://www.scielo.br/>);
- Dicionário Eletrônico Houaiss (<http://www.editoras.com/objetiva/396-1.htm>);