

# RAMPAGE

## Panorama

Na década de 80, era dos arcades, lançou-se um jogo de destruição em massa chamado Rampage. Algumas versões mais recentes foram lançadas, incluindo relançamento de alguns títulos da franquia para plataformas mais recentes. Inspirado nesse clássico do fliperama, o terceiro jogo do Trabalho será pautado na destruição de uma cidade.

O jogador é encorajado a controlar um monstro, responsável por destruir totalmente uma cidade, enquanto o exército revida o ataque, atirando e consumindo sua vida. Todas as ações do jogador são por texto, usando a classe EnquireRampage modelada e toda a resposta a essas ações são controladas pela classe ResponderRampage.

## Regras

Quando inicia o jogo, o jogador pode escolher a cidade que ele vai atacar. Cada uma tem seu nível de dificuldade (mais ou menos prédios, exércitos mais fortes ou fracos), mas seguem o mesmo princípio. O monstro tem um certo limite de vida inicial e as cidades tem seu limite de ataques antes de ser destruída. Comandos de texto, como ‘explorar’ ou ‘atacar’ são usados para controla-lo e, a cada comando, a ‘vida’ da cidade pode diminuir, ele pode encontrar um pouco de vida ou tropas do exército podem, aleatoriamente, atirar no monstro, diminuindo sua vida. Para confirmar o ataque ou evitar ser atacado, o jogador pode ser desafiado a responder questões matemáticas rapidamente.

Todo o jogo é permeado por limites de tempo, seja para a partida como um todo, seja para as ações individuais, obrigando o jogador a jogar correta e rapidamente, em uma tentativa de relembrar a emoção do fliperama.

O jogo termina quando a cidade é destruída, quando o monstro perde toda a vida ou quando o tempo de partida termina.

## Uso das classes Generic

Todos os atributos e métodos genéricos dos dois jogos anteriores (Animals e Maze) são aproveitados. O método *discover* do EnquirerRampage é usado para controlar os comandos de texto. No ResponderRampage, o método *ask* mostra o status da cidade e do monstro, *move* realiza um ataque e *finalAnswer* é chamado em uma das condições de fim de jogo, para determinar se o jogador venceu.