

Simulador de Zumbis

Programação Orientada a Objetos - Trabalho Final

Professor Bernardo Copstein

Vicente Vivian

Contexto

Em uma pequena cidade do interior do Rio Grande do Sul, há relatos de mortos estarem se erguendo, tanto dos arredores da região quanto de suas covas no cemitério, sabe-se que a cidadezinha foi batizada de acordo com a língua dos indígenas locais, portanto, seguindo os registros históricos, sabemos que há diversos aterramentos indígenas ali por perto, não somente isso, foram deixados resquícios da Guerra dos Farrapos na área (a cidade foi o epicentro do evento), soldados guerreiros já há muito mortos levantam-se de seu descanso eterno iniciando sua jornada na tentativa de conter sua fome insaciável por cérebros humanos.

Os humanos que ainda estão vivos se equiparam com armas e utensílios de combate corpo a corpo que possuíam em suas residências, há armas de fogo espalhadas pela cidade, novas e antigas, relíquias de um passado não tão distante assim. O povo local também conta com ervas medicinais utilizadas pelos povos indígenas que moravam ali.

Por algum motivo desconhecido, além dos zumbis comuns, há um zumbi mais mortal, “o Farrapo” - ele leva esse nome por carregar vestimentas dos soldados já mortos, crê-se que esses zumbis se tornaram mais perigosos devido o contato com as antigas zonas de mineração da cidade, havendo até lagos contaminados de metais e minerais na região e de algum modo evoluíram. Ele é mais perigoso e após ser atraído a um humano, a única forma de pará-lo é explodindo seus miolos.

Após os humanos serem mortos pelos zumbis eles também se tornam zumbis, o que faz com que os vivos estejam perdendo as esperanças de escapar deste pesadelo, o trabalho em equipe, aliado com uma boa dose de sorte pode ser a chave para terminar este episódio aterrorizante e colocar os mortos para descansarem por uma última vez.

Personagens:

Todos os personagens realizam ataques em todas as direções

- **Zumbi comum**
 - => **Energia:** 50 pontos
 - => **Dano:** 25 pontos
 - => Movimenta-se aleatoriamente pelo mapa
- **Farrapo**
 - => **Energia:** 75 pontos
 - => **Dano:** 40 pontos
 - => Movimenta-se perseguindo um determinado alvo até matá-lo ou ser morto

- ***Sobrevivente***
 - => **Energia**: 100 pontos
 - => **Dano**: 10 pontos (dano inicial com arma corpo a corpo)
 - => Movimenta-se aleatoriamente pelo mapa
 - => Quando morre, se transforma em um Zumbi comum

Itens:

- ***Erva medicinal***
 - => Cura até 50 pontos do Sobrevivente
- ***Pistola***
 - => Aumenta o dano causado do Sobrevivente para 25 pontos
- ***Espingarda***
 - => Aumenta o dano causado do Sobrevivente para 50 pontos

Possíveis dificuldades no desenvolvimento do simulador:

- Transformar Sobreviventes em Zumbis comuns após morrerem.
- Permitir ao Farrapo perseguir outro Sobrevivente após seu alvo perecer.
- Salvamento da simulação
- Recuperação da simulação