



Jogo - Antivírus por um dia

05/12/2020

Jeanluca Martins de Abreu

Gabriel Henrique Gontijo Basílio

Universidade Federal de Viçosa - Campus Rio Paranaíba

Sistemas de Informação

SIN 141 - Computação Orientada a Objetos

Visão geral

A seguir é apresentado um passo a passo detalhado sobre como jogar o jogo antivírus por um dia, bem como informações sobre personagens e opções dentro do jogo.

Introdução

Antivírus por um dia é um jogo de tabuleiro desktop colaborativo projetado para dois jogadores. Esse jogo tem como objetivo percorrer os setores da memória de um computador infectados por vírus. O jogador assume o papel de antivírus, que deve avançar pelos setores, eliminando os vírus que encontrar, até que o setor com a fonte de infecção seja alcançado. Mas tome cuidado, os vírus podem te destruir no caminho.

Jogadores



Existem dois tipos de jogadores no jogo, o **JOGADOR SIMPLES(TANQUE)** e o **JOGADOR SUPORTE**, as características de ambos são melhor detalhadas abaixo:

Jogador Simples ou TANQUE(P): É o jogador mais forte possui ataque inicial igual a 2 e defesa igual a 6, por possuir um ataque mais poderoso este jogador é ótimo para atacar inimigos, porém tome cuidado ele pode ser facilmente morto por obter uma baixa defesa.

Jogador Suporte (S): Este jogador possui características mágicas que lhe permite utilizar seus poderes para recuperar sua defesa ou a defesa de seu aliado, porém são muito fracos possuem ataque inicial igual a 1 e defesa inicial igual a 7, são mais resistentes que o jogador Tanque e por isso podem ser usados para auxiliá-lo, visto que sua habilidade garante uma maior vida útil aos jogadores em campo.

inimigos



Os inimigos são os vírus de computador gerados por uma fonte de infecção(vírus rainha), cada inimigo no jogo pode possuir ataque e defesa, esses valores de ataque e defesa são sempre iguais e variam de 1 a 3 como exemplificado abaixo.

Suponha que cinco inimigos estejam no setor eles podem ser representados inicialmente da seguinte forma:

```
Inimigos gerados no setor:      |   Localizacao do setor: Linha: 2 Coluna: 3
0 - (*_*)  ATAQUE = 1|  DEFESA = 1
1 - (*_*)  ATAQUE = 2|  DEFESA = 2
2 - (*_*)  ATAQUE = 2|  DEFESA = 2
3 - (*_*)  ATAQUE = 1|  DEFESA = 1
4 - (*_*)  ATAQUE = 3|  DEFESA = 3
```

Observe que cada inimigo possui inicialmente ataque igual a defesa, o que pode mudar com o decorrer do jogo após estes sofrerem ataques dos jogadores.

Início do Jogo

```
BEM VINDO AO JOGO ANTIVIRUS POR UM DIA!!!
DIGITE:
1 - PARA JOGAR
2 - PARA LER AS REGRAS
3 - INFORMAÇÕES SOBRE OS CONCEITOS JAVA USADOS NO PROJETO
4 - PARA SAIR
```

1. O usuário deve escolher entre uma das 4 opções disponíveis
2. Nesse documento detalharemos melhor a opção 1 - Jogar

Opção 1 - Jogar

```
PRIMEIRA RODADA
Jogador 1, escolha uma direcao para se mover!
Digite a linha e a coluna que deseja se mover:
```

Ao selecionar a opção jogar o usuário deverá escolher uma direção para se mover (linha e coluna).

Observação: Os Jogadores iniciam o jogo na posição 3x3 do tabuleiro e só podem se mover para esquerda, direita, cima ou para baixo.

Nessa primeira rodada por exemplo as únicas opções disponíveis são:

linha: 2 coluna : 3 (Cima)

linha: 4 coluna : 3 (Baixo)

linha: 3 coluna : 2 (Esquerda)

linha: 3 coluna : 4 (Direita).

```
Direcoes Bloqueadas: EC | (B=Baixo C=Cima E=Esquerda D=Direita)
|__*__|__1__|__2__|__3__|__4__|__5__|
|__1__|__ __|__ __|__ __|__ __|__ __|
|__2__|__ __|__ __|__P__|__ __|__ __|
|__3__|__ __|__ __|__X__|__ __|__ __|
|__4__|__ __|__ __|__ __|__ __|__ __|
|__5__|__@__|__ __|__ __|__ __|__ __|
Tipo do Setor: Normal | Jogador 1 Atk = 2 Def = 6

Inimigos gerados no setor: | Localizacao do setor: Linha: 2 Coluna: 3
0 - (*_*) ATAQUE = 1| DEFESA = 1
1 - (*_*) ATAQUE = 2| DEFESA = 2
2 - (*_*) ATAQUE = 2| DEFESA = 2
3 - (*_*) ATAQUE = 1| DEFESA = 1
4 - (*_*) ATAQUE = 3| DEFESA = 3

Vamos Começar a Batalha:

Jogador 1 qual acao vc deseja realizar:
1 - Atacar Inimigo
2 - Procurar no Setor
```

Após a escolha do jogador o tabuleiro é printado com algumas informações que devem ser levadas em consideração, detalharemos abaixo as mais relevantes:

1 - Direções Bloqueadas


```
Direcoes Bloqueadas: EC | (B=Baixo C=Cima E=Esquerda D=Direita)
```

Perceba que acima do tabuleiro é exibido quais direções foram bloqueadas, ou seja na próxima rodada o jogador não poderá se mover para as direções que contém um bloqueio.

No exemplo acima o jogador ficará impossibilitado de se mover para as direções **E - ESQUERDA e C - CIMA**, sendo assim na próxima rodada ele deve optar em ir para a DIREITA visto que esta direção não foi bloqueada ou voltar para onde estava anteriormente, ou seja ir para BAIXO.

2 - Tipo e Informação sobre o Status do Jogador

```
Tipo do Setor: Normal | Jogador 1 Atk = 2 Def = 6
```

Outra informação que é exibida logo abaixo do tabuleiro é sobre qual é o tipo do setor, existem três tipos de setores com suas características individuais a qual detalharemos abaixo:

Privados: O jogador fica impossibilitado de efetuar buscas

Oculto: Ataques podem não acertar os inimigos

Normal: Ataques sempre acertam inimigos e buscas podem ser efetuadas

Observação: Buscas e ataques serão melhor detalhadas no tópico **Início da Batalha**.

Logo ao lado do campo que informar qual o tipo do setor é exibida uma informação sobre o status atual do jogador, mostrando o valor atual de sua defesa e ataque.

3 - Inimigos

```
Inimigos gerados no setor: | Localizacao do setor: Linha: 2 Coluna: 3
0 - (*_*) ATAQUE = 1| DEFESA = 1
1 - (*_*) ATAQUE = 2| DEFESA = 2
2 - (*_*) ATAQUE = 2| DEFESA = 2
3 - (*_*) ATAQUE = 1| DEFESA = 1
4 - (*_*) ATAQUE = 3| DEFESA = 3
```

Ao entrar em um novo setor serão gerados de 1 a 5 inimigos que devem ser eliminados pelos jogadores, sendo assim até que o jogador acabe com todos os inimigos do setor ele não poderá efetuar novas movimentações, ou seja não poderá se mover para um novo setor.

Início da batalha

```
Jogador 1 qual acao vc deseja realizar:
1 - Atacar Inimigo
2 - Procurar no Setor
1
Digite Qual dos Inimigos Deseja Atacar. Informe o Numero do Inimigo
4

Inimigos gerados no setor:      |   Localizacao do setor: Linha: 2 Coluna: 3
0 - (*_*)  ATAQUE = 1 |  DEFESA = 1
1 - (*_*)  ATAQUE = 2 |  DEFESA = 2
2 - (*_*)  ATAQUE = 2 |  DEFESA = 2
3 - (*_*)  ATAQUE = 1 |  DEFESA = 1
4 - (*_*)  ATAQUE = 3 |  DEFESA = 1
```

Ao iniciar a batalha o jogador deve escolher entre duas opções:

- 1 - Atacar Inimigo:** o jogador escolhe um dos inimigos gerados e o ataca
- 2 - Procurar no Setor:** O jogador pode realizar uma busca no setor e encontrar algumas recompensas que podem o ajudar a matar os inimigos ou até mesmo recuperar sua vida.

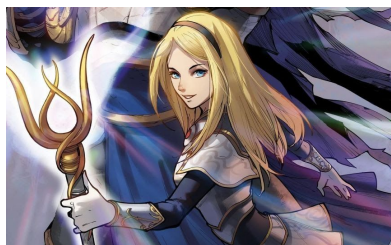
1 - Atacar Inimigo:

Ao selecionar a opção atacar inimigo o jogador deve escolher quais dos inimigos presentes no setor ele deseja atacar.

No exemplo acima o jogador 1 optou por atacar o inimigo 4, sendo assim como este jogador possui um ataque igual a 2 e o inimigo possuía defesa igual a 3, este ficou com 1 ponto de defesa após o ataque.

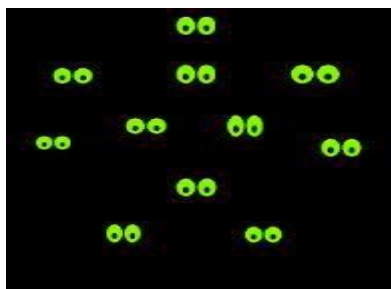
2 - Procurar no Setor:

Ao selecionar a opção procurar no setor algumas recompensas podem ser encontradas o que pode acabar ajudando os jogadores, porém pode acontecer de nenhuma recompensa ser encontrada no setor fazendo assim com que o jogador tenha uma jogada desperdiçada, por isso deve se analisar bem antes de efetuar uma busca. Sendo assim caso opte por realizar a busca 4 eventos podem acontecer dentro do setor:

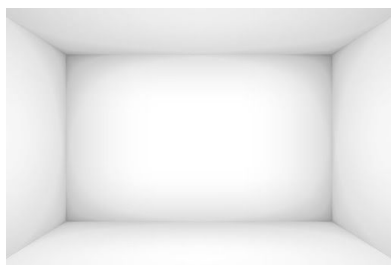


1 - O jogador recupera 1 ponto de defesa (poção de cura)

2 - O jogador recupera 2 pontos de defesa (super poção de cura)



3 - Ocorre uma pequena queda de energia no setor que desestabiliza os inimigos diminuindo 1 ponto na defesa de cada um.



4 - Pode acontecer de nada ser encontrado no setor

Observação: Em setores privados as buscas estão bloqueadas, sendo assim não é possível realizá-las.

Habilidade Especial Jogador Suporte;

Jogador 2 qual ação vc deseja realizar:

- 1 - Atacar Inimigo
- 2 - Procurar no Setor
- 3 - Recuperar Defesa

Note que o jogador suporte possui uma opção extra, isso se dá ao fato de que esse jogador é capaz de recuperar sua defesa ou a defesa de seu aliado através da sua habilidade especial.

```
Habilidade especial! Digite 1 para aumentar a defesa de P1 ou qualquer outro numero para aumentar a sua propria defesa
2
Defesa de P2 aumentada. Novo valor de Defesa = 9 Valor Atak = 1
```

Caso selecione esta opção o jogador poderá optar por recuperar sua própria defesa ou a defesa de seu companheiro.

Observação: Para recuperar a defesa do jogador P1, ambos os jogadores devem estar no mesmo setor.

Turno dos inimigos

```
Turno dos inimigos atacam o jogador 1
0 inimigo 0 morreu e nao pode atacar
0 inimigo 1 morreu e nao pode atacar
0 Inimigo 2 atacou o jogador 1. Valor do Ataque: 1
0 inimigo 3 perdeu a jogada
0 inimigo 4 perdeu a jogada

DADOS DOS JOGADORES ATUALIZADOS APOS ATAQUES INIMIGOS
Jogador 1 ATAQUE = 2 DEFESA = 5
Jogador 2 ATAQUE = 1 DEFESA = 7

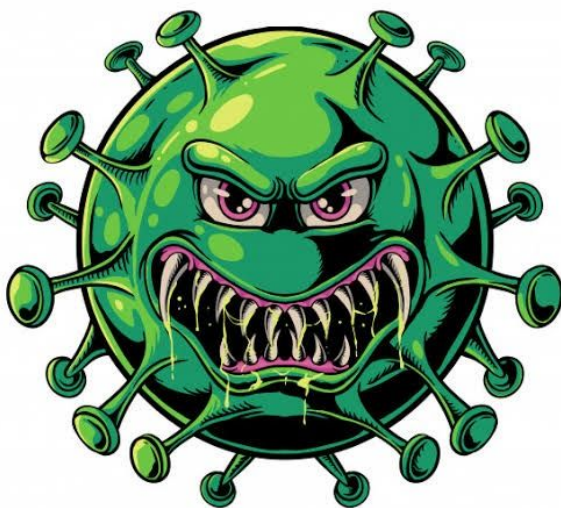
Turno dos inimigos atacam o jogador 2
0 inimigo 0 morreu e nao pode atacar
0 Inimigo 1 atacou o jogador 2. Valor do Ataque: 3

DADOS DOS JOGADORES ATUALIZADOS APOS ATAQUES INIMIGOS
Jogador 1 ATAQUE = 2 DEFESA = 5
Jogador 2 ATAQUE = 1 DEFESA = 4
RODADA: 2
```

logo após todos os jogadores efetuarem suas escolhas, os inimigos começam seu turno de ataque, logo em seguida é exibido aos jogadores os novos valores de defesa de ambos decorrentes dos ataques sofridos pelos inimigos.

A partir daí o jogo se repete durante 25 rodadas. Quando os jogadores conseguirem matar todos os inimigos do setor onde se encontram, eles poderão se mover para outros setores onde novos inimigos serão gerados e novas buscas poderão ser efetuadas repetindo se assim os ciclos até que a fonte de infecção seja encontrada.

Fonte de infecção



Existe um vírus rainha conhecido como a fonte de infecção que está escondida em algum dos setores do tabuleiro, essa fonte é responsável por todos os novos inimigos que estão sendo gerados nos setores.

Para evitar a geração de novos inimigos, os jogadores devem encontrar esta fonte, para só assim poderem ganhar o jogo.

Ao todo são 25 rodadas para que os jogadores encontrem a fonte, caso não a encontrem ou o jogador tanque seja morto pelos inimigos o jogo acaba com a

vitória dos vírus.

Observação : O jogador suporte não pode existir sem um jogador tanque, pense que o jogador tanque deve proteger o jogador suporte, pois este pode garantir maior vida útil a ambos os jogadores.