

Decisões de projeto para o jogo perfil

Nome: Jeferson Gonçalves Noronha Soriano
Matricula: 471110

Fluxo de funcionamento:

1. O diz para o sistema quantas pessoas vão jogar (max: 3)
2. desenha na tela o tabuleiro (com o peão na tela na primeira casa)
3. pc sorteia uma carta
4. mostra na tela qual o tipo da carta (ex: ano)
5. player da vez escolhe o número da dica
6. mostra a dica na tela
7. sistema verifica se a dica é do tipo texto ou uma instrução de avança tantas casas
 - a. se for instrução o player avança tantas casas
 - b. se for tipo texto(dica mesmo)
8. player da vez digite sua resposta de acordo com a dica
9. se errar:
10. analisa quem é o proximo player a jogar
11. contabiliza quantas casas o mediador vai ter que andar de acordo com a dicas pedidas
12. se acertar:
13. o player da vez anda tantas casas de acordo com dicas nao pedidas
14. quanto anda a tela atualiza e desenha o peões na tela
15. e sorteia uma nova carta e o tudo se repete

Responsabilidades:

1. guardar informações da posições do jogadores
2. guardar informações das cartas e da dica
3. mostrar dica
4. pedir palpite
5. guardar informações das dicas já pedidas
6. controlar jogador da vez
7. controlar inicial da rodada
8. pedir um número de dica
9. mostrar dica
10. verificar se acertou carta
11. mostrar tabuleiro com jogadores na posição
12. pegar um nova carta
13. controlar o loop do jogo

Diagrama de classe

>Primeira decisões

Entidades:

1. Interface
2. Jogo
3. BancoCartas
4. Carta
 - a. Ano
 - b. Lugar
 - c. Coisa
 - d. Pessoa
5. FabricaCarta
6. IFabricaCarta

7. IDica
8. Player
9. Tabuleiro

Como no jogo tem as cartas achei uma boa ter uma fábrica de cartas, para caso queira colocar mais cartas diferentes a fábrica resolve isso, e como no jogo temos um monte de cartas então decidi fazer um banco de dados

Como tem muitas cartas e para para representar o monte em que o player vai poder escolher, decidir representar esse “monte de carta” como o banco de carta

O jogo decidir ser um classe entidade controladora a que vai controlar o loop principal do game, interface sendo uma entidade que se comunica com o jogo

Também tem o player que entidade e o tabuleiro que se comunicação com a classe jogo

> alterações

Entidades:

1. tela
2. Jogo
3. BancoCartas
4. Carta
 - a. Ano
 - b. Lugar
 - c. Coisa
 - d. Pessoa
5. FabricaCarta
6. IFabricaCarta
7. IDica
8. Player
9. Tabuleiro
10. Controlador de jogador
11. Controlador de banco de cartas
12. ObservadorCarta
13. ObservavelCarta
14. ObservadorTabuleiro
15. ObservavelTabuleiro
16. Ação
17. Informacao

Agora algumas estratégias que foram tomadas como usar o observer para observar quando um player chegar na ultima casa do tabuleiro e para o jogo acabar

poderia fazer um iterador para descobrir o próximo jogador, mas como estava trabalhando com vetor e não com lista resolvi implementar um sistema diferente que faz o i interar até o tamanho do vetor e quando chegar no ultimo ele voltar para o início para manter o ciclo