

Projeto final

Jogo de Truco

Fevereiro, 2024

Objetivos

Esse projeto tem por objetivo a criação de uma aplicação de Jogo de Truco Paulista para Windows, utilizando a linguagem de programação C++, MFC para interface gráfica e o padrão de projeto MVC.

Requisitos

- A aplicação deve funcionar com dois jogadores humanos e dois jogadores robôs.
- O programa permite jogar com dois jogadores humanos como adversários ou com cada jogador humano possuindo um parceiro robô.
- O aplicativo deve ser capaz de identificar as cartas do baralho (excluindo 8, 9, 10 e os coringas).
- O programa deve ser capaz de diferenciar a superioridade de cada carta.
- O aplicativo deve permitir carregar um jogo salvo previamente.
- Para iniciar um novo jogo a aplicação inicialmente solicita os nomes dos usuários que irão jogar a partida.
- Ao clicar no botão “Jogar” o programa irá selecionar aleatoriamente a carta Vira que definirá as manilhas.
- A aplicação deve ser capaz de gerar as manilhas baseadas na carta Vira.
- O aplicativo deve ser capaz de distribuir 3 cartas aleatórias para cada usuário ao iniciar o jogo.
- O programa deve selecionar o jogador nº 1 para iniciar a partida, após isso, o vencedor de cada rodada iniciará a rodada seguinte.
- A aplicação deve oferecer as seguintes funcionalidades na vez de um jogador:
 - Selecionar carta para jogar;
 - Esconder (Carta virada para a mesa - Oferece essa opção no momento em que o usuário irá selecionar a carta para jogar, exceto na primeira rodada do jogador);
 - Pedir Truco;
 - Pedir Seis (caso tenha sido desafiado com Truco);
 - Pedir Nove (caso tenha sido desafiado com Seis);
 - Pedir Doze (caso tenha sido desafiado com Nove);
- O programa deve ter a capacidade de salvar o jogo a partir de uma partida.
- O programa deve ser capaz de representar uma mão com três rodadas.
- O programa deve calcular a pontuação de cada rodada e no final da mão apresentar o vencedor.
- O aplicativo deve ser capaz de identificar o tipo de mão corrente do jogo, que são as seguintes:
 - Mão Simples;
 - Mão de Onze (Um jogador consegue chegar a 11 pontos na partida);
 - Mão de Ferro (Ambos os jogadores chegaram a 11 pontos na partida);
- A aplicação finaliza a partida quando um jogador obter uma pontuação maior ou igual a 12 através das mãos

Suposições

- A aplicação poderá ser acessada via terminais Windows.
- A aplicação suportará somente o idioma Português.
- As cartas serão definidas previamente na aplicação