1ADSC - Algoritmos 2022/2

Página inicial / Meus cursos / 1ADSC - Algoritmos 2022/2 / 24/11/2022 - Aula Presencial - Avaliação Continuada 3 / AC3 - Avaliação Continuada 3 - versão 1 - vale 8pts

ORIENTAÇÕES:

AC3 - Avaliação Continuada 3 - versão 1 - vale 8pts

- A prova é individual e COM consulta (exceto do colega/professor). NÃO pode usar fones de ouvido durante a prova.

- Se forem usadas tags HTML, técnicas de CSS ou instruções JS que não foram ensinadas nem em algoritmos nem em PI, o aluno terá um desconto de 3pts nesta prova.

- É para enviar somente o código HTML/JS. Não crie um arquivo .js a parte! Tudo deve estar somente no arquivo .html. NÃO ENVIE as imagens!

- Firulas como cores, figuras, animações não rendem sequer 0,00000001 pt a mais. Aliás, essas coisas podem até configurar quebra da regra anterior, acarretando em desconto de 3pts! Foque na LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO. - A prova vale 8 pontos, sendo 1 ponto por boas práticas e "qualidade" do código (ou seja, sem gambiarras, com código organizado e bons nomes de variáveis, funções e ids) e o restante dos pontos pela sua solução, dependendo de qual

versão escolheu.

QUESTÃO ÚNICA Leleco Pião sempre gostou muito de jogos em geral, porém tem uma paixão em específico: jogos de carta.

Seu jogo é realizado com dois jogadores, onde ambos possuem um baralho com cartas de heróis. Todas as cartas possuem dois atributos, sendo eles "força" e "resistência", respectivamente representados pela bola azul e o hexágono laranja.

conhecido como "a máquina").

VERSÃO 1 - (vale 7 pts / max. 8 com qualidade)

Com o tempo, foi desenvolvendo a ideia do seu próprio jogo de cartas, utilizando seus heróis favoritos da Marvel.

Ao final, o jogador que possuir o herói que causou mais dano, vence.

Durante a batalha, ambas as cartas escolhidas pelos jogadores causam dano às cartas escolhidas pelo respectivo adversário.

Os jogadores devem jogar uma carta na mesa, para realizar a comparação de seus atributos.

O cálculo do dano é feito com base na força e resistência das cartas escolhidas.

No jogo, também existe um sistema de pontuação, onde uma vitória soma 3 pontos, um empate soma 1 ponto e derrota não soma nada.

Com base no enunciado acima, crie um programa HTML/JS que simule o jogo desenvolvido por Leleco Pião, onde o usuário e o programa (a primeira carta será a do usuário e a segunda do programa, também

(1 pt) O código deve ter boa qualidade, ou seja, possuir bons nomes de variáveis, funções e não conter gambiarras.

b) Tenha no começo da página, o texto "Jogador: 0", que representa os pontos do jogador e "Adversário: 0", que representa os pontos da máquina que serão atualizados conforme as batalhas; c) (6 pts total) Tenha um botão "Simular Batalha", que ao ser clicado:

c.1.) (1 pt) Sorteia uma carta do baralho para o jogador e uma outra para a máquina aleatoriamente; c.2.) (1 pt) Caso a carta sorteada para o jogador e para a máquina sejam iguais, deve sortear novamente a carta da máquina, até sair uma carta diferente;

c.4.1.) O herói do jogador e do adversário batalham, aplicando sua força sobre a resistência do adversário e a força dele sobre sua resistência;

a) (1 pt) Ao carregar a página, deve ser criado um único baralho, que contém 10 cartas que possuem poder, resistência e imagem;

c.3.) (1 pt) Exibe abaixo do botão, a imagem de ambas as cartas selecionadas aleatoriamente, sendo "<IMG_CARTA_JOGADOR> VS. <IMG_CARTA_ADVERSÁRIO>"; c.4.) (1 pt) Realiza a batalha, comparando os valores do atributos de ataque e resistência de ambas as cartas, onde:

c.4.2.) Caso a força do herói atacante seja maior que a resistência do defensor, causam dano ao adversário igual a diferença; c.4.3.) Caso a carta do jogador tenha causado mais dano que a do adversário, o jogador ganha, mas caso contrário perde;

c.4.4.) Caso a carta do jogador tenha causado o mesmo dano que a carta adversária, ambos empatam; c.5.) (1 pt) De acordo com o ganhador da batalha entre os dois heróis, calcule os pontos resultantes, onde:

c.5.2.) Caso o adversário seja o ganhador, some 3 dos pontos do adversário e abaixo das imagens da batalha, exiba "A máquina venceu a disputa dessa batalha!" na cor vermelha. c.5.3.) Caso ambos tenham empatado, some 1 aos pontos totais e abaixo das imagens da batalha, exiba "Houve um empate!" na cor azul.

c.5.1.) Caso o jogador seja o ganhador, some 3 aos pontos do jogador e abaixo das imagens da batalha, exiba "O jogador venceu a disputa dessa batalha!" na cor verde.

c.6) (1 pt) Abaixo da mensagem do resultado batalha em c.5.), liste as imagens das cartas restantes do baralho (todas, exceto as duas cartas sorteadas para a batalha);

OBSERVAÇÕES GERAIS

OBS2: o círculo azul representa a FORÇA e o hexágono laranja representa a RESISTÊNCIA da carta; OBS3: na batalha, a carta do jogador sempre será a carta à esquerda e do adversário à direita;

OBS1: para executar algo quando a página carrega, é só colocar diretamente na tag <script> (como exibir um alerta ao carregar a página, ou para iniciar uma variável global);

OBSERVAÇÕES VERSÃO 1

OBS4: para calcular o dano causado, deve subtrair a força do atacante pela resistência e o herói do oponente tenha 2 de força / 2 de resistência, eu levo 0 de dano (2 força - 2

Simular Batalha

EXEMPLO DE FUNCIONAMENTO

Pontos Jogador: 0 Pontos Adversário: 0

resistência) e ele leva 2 de dano (3 força - 1 resistência).

VS.

VS.

OBS1: nesta versão, no item a) deve criar um baralho único para que ambos os jogadores utilizem;

Pontos Jogador: 3 Pontos Adversário: 0 Simular Batalha

O jogador venceu!

Baralho Restante:

Simular Batalha

Pontos Jogador: 3 Pontos Adversário: 3

Baralho Restante:

O adversário venceu!

Simular Batalha

Pontos Jogador: 3 Pontos Adversário: 6

O adversário venceu!

Pontos Jogador: 3 Pontos Adversário: 9 Simular Batalha

O adversário venceu! **Baralho Restante:**

VS.

Pontos Adversário: 9

O jogador venceu! **Baralho Restante:**

Pontos Jogador: 9 Pontos Adversário: 9

Simular Batalha

provaAC3.html

▶ Comentários (0)

◀ Sites para práticas de programação

-- cartas.zip

Status de envio

Status da avaliação

Data de entrega

Tempo restante

Última modificação

Envios de arquivo

Comentários sobre

o envio

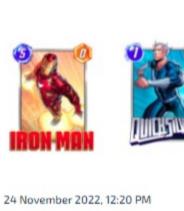
Status de envio





VS.





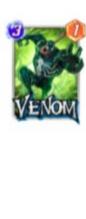




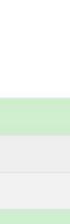


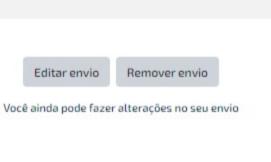
















Baralho Restante:

Pontos Jogador: 6

Simular Batalha



VS.



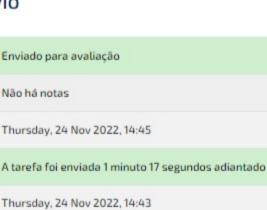




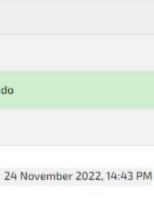


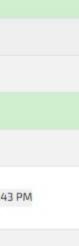












Seguir para...



Editar envio

