

Relatório - Programação Orientada a Objetos

3ª Entrega

Grupo:

- Clara Szwarcman - 1310351
- Guilherme Simas - 1311812
- Lucas Borges - 1311003

Integrantes:

Clara - Implementação da checagem dos objetivos, e da troca de objetivos nas situações em que isso é necessário. Implementação da janela que mostra as cartas que o jogador possui atualmente.

Guilherme - Implementação do sistema de obtenção de cartas e de trocas de cartas por territórios. Implementação da obtenção e alocação de territórios pela conquista de continentes.

Lucas - Implementação do sistema de carregar um estado do jogo a partir de um arquivo e tratamento da morte de um jogador. Implementação da janela que mostra as cartas que o jogador possui atualmente. Implementação visual das tropas a serem distribuídas.

Modo de utilização da Aplicação:

Ao iniciar o jogo o usuário deve escolher entre começar um jogo novo com N jogadores (sendo N um número de 3 a 6 que deve ser escolhido na ComboBox ao lado do botão "Começar Jogo") ou carregar um estado de um jogo já iniciado em um momento anterior.

Ao iniciar uma partida nova as cores de cada jogador serão escolhidas aleatoriamente. É possível saber qual a vez de cada jogador a qualquer momento visto que a cor do jogador da vez, no painel lateral, possuirá um contorno preto. Os objetivos de cada jogador também podem ser checados a qualquer hora pelo jogador da vez, basta que ele clique no botão "Ver Objetivos".

Todos os controles do jogo constituem de uma combinação de cliques nas imagens dos territórios no mapa e pressionamentos dos botões no painel lateral à direita do mapa. Todas as informações, fora a cor do jogador dono de cada território (que é informada por quadrados coloridos no mapa), serão apresentadas no painel lateral ou por janelas popup.

No início da vez de um jogador, ele alocará as tropas que tem disponíveis (informadas no painel lateral) clicando primeiro em um território de sua posse e então clicando no botão “Alocar Tropas” o número de vezes igual ao número de tropas que deseja alocar naquele território. Se ele possuir tropas obtidas a partir da conquista de continentes elas estarão discriminadas no painel lateral.

Após a alocação de tropas o jogador pode optar por atacar um território. Para isso ele deve primeiro clicar no território no mapa, e então clicar no botão “Atacar Território”. Após selecionar com qual território seu ele deseja atacar, basta clicar nos botões “Rolar Dados Ataque” e “Rolar Dados Defesa” para saber o resultado do ataque. O jogador pode atacar territórios quantas vezes quiser enquanto possuir tropas suficientes para isso. Quanto ele estiver satisfeito, deverá clicar no botão “Terminar Ataque”. Neste momento, caso ele tenha conquistado ao menos um território, será informada a carta que ele ganhou. A qualquer momento o jogador pode clicar em “Ver Cartas” para visualizar as cartas que possui.

Após terminar sua fase de ataque, o jogador pode então mover suas tropas entre suas fronteiras. Para isso ele deve clicar no território de sua posse de onde ele deseja mover suas tropas, e então clicar no botão “Mover Tropas”, selecionando então a fronteira de destino e o número de tropas que deseja mover. Basta clicar em “Mover” para concluir a operação. Quando satisfeito, ele deve clicar em “Passar Turno” para dar a vez ao próximo jogador. Caso o jogador que receberá a vez possuir cartas suficientes para realizar uma troca, ela será feita e informada.