

**Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro**

**Departamento de Informática**

**Disciplina: INF 1636 - Programação Orientada a Objetos**

**WAR - Relatório da Terceira Entrega**

* **Pacote Controller** - Alterado por Lucas

Permite identificar o território que foi clicado no mapa a partir da imagem usada na exibição.

Update: adicionado um facade para facilitar a utilização da classe Mapa e suas subclasses.

Novos métodos para retornar todos os territórios de um continente.

*Composto por:* Mapa.java

Ponto.java

Território.java

MapaFacade.java

* **Pacote Cards** - criado por Lucas

Pacote com as classes responsáveis por controlar as cartas, os objetivos e a finalização do jogo (caso alguém ganhe).

Obs: não foram implementados objetivos de destruir outros exércitos e as cartas de território.

*Composto por:* cardsPanel.java

cardsWindow.java

GoalAchieved.java

Goals.java

RandomGoals.java

winnerPanel.java

winnerWindow.java

* **Pacote Dice** – alterado por Lucas

Exibe uma janela a parte onde os dados serão gerados para que sejam exibidos no jpanel do dicePanel.

Update: agora os jogadores só podem atacar países fronteiriços e de outros jogadores.

*Composto por:* diceChallenge.java

diceChallengWindow.java

dicePanel.java

diceWindow.java

* **Pacote Game –** Alterado por Lucas

Exibe uma janela contendo o mapa do jogo e uma barra lateral que indica a vez dos jogadores.

Update: transformação da classe sideBar em singleton e pequenas alterações para adaptar aos novos recursos.

*Composto por:* drawMap.java

gameBoard.java

sideBar.java

playerTerritorios.java

sortTerritorios.java

* **Pacote NewGame** – Não foi alterado

Define a quantidade de jogadores e atribui aleatoriamente um exército a cada um deles.

*Composto por:* newGameContent.java

newGameWindow.java

Player.java

setPlayers.java

* **Pacote moveExercito** – não foi alterado

Possibilita o jogador mover exércitos entre territórios fronteiriços.

*Composto por:* moveExercitoPanel.java

moveExercitoWindow.java

* **Pacote shareOutExercitos** – alterado por Lucas

A cada rodada o jogador pode distribuir uma quantidade (calculada por número de territórios divido por 2 e arredondado para menos) de exércitos entre os seus países. Esses exércitos não são cumulativos. Caso o jogador feche a janela sem distribuir todos os novos exércitos, ele perde os exércitos não distribuídos.

Update: adicionado bônus de exércitos (de acordo com as especificações no tabuleiro) a cada jogada caso o jogador tenha conquistado um continente.

*Composto por:* shareOutPanel.java

shareOutWindow.java

* **Pacote Observer** – criado por Lucas

Design pattern observer criado para acompanhar a classe Player.

Obs: não foi utilizado.

*Composto por:* Observer.java

PlayerGrabber.java

PlayerObserver.java

Subject.java

Observação: as instruções para executar o programa esta no arquivo read.me