



INSTITUTO SUPERIOR POLITÉCNICO DE TECNOLOGIAS E CIÊNCIAS

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIAS E CIÊNCIAS

DESENVOLVIMENTO DO JOGO NÃO TE IRRITES

Integrantes do grupo:

- Derby Cândido – 20200074
- Ernesto Amândio – 20210062
- Hélder da Silva – 20210140
- Marcelo Rocha – 20210032

Docente: Judson Paiva

2023/2024

HISTÓRIA DO JOGO

O jogo “Não te irrites” nasceu nas zonas periféricas de Luanda, o mesmo envolve quatro pessoas , cada uma com 4 peças e é praticado por cima de um tabuleiro.

O objectivo é fazer chegar as quatro peças do jogador até ao ponto de partida sem ser apanhado pelos adversários usando os dois dados para a movimentação das peças. O nome “não te irrites” resulta da reacção que o jogo provoca.

Uma forte sensação de irritação de quem estiver a perder. Daí o nome “não te irrites”. Este jogo, assim como tantos outros, surgiu para ser praticado nos momentos livres.

Existem diversas variações deste jogo (sendo o “não te irrites” uma delas) como: Ludo, Pachisi, Petits Chevaux, etc.

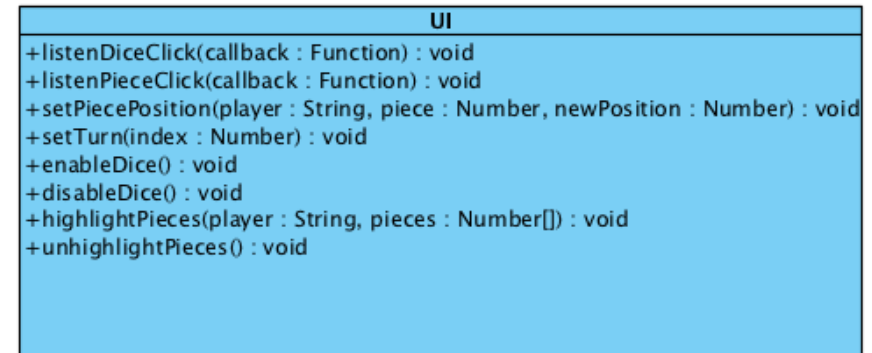
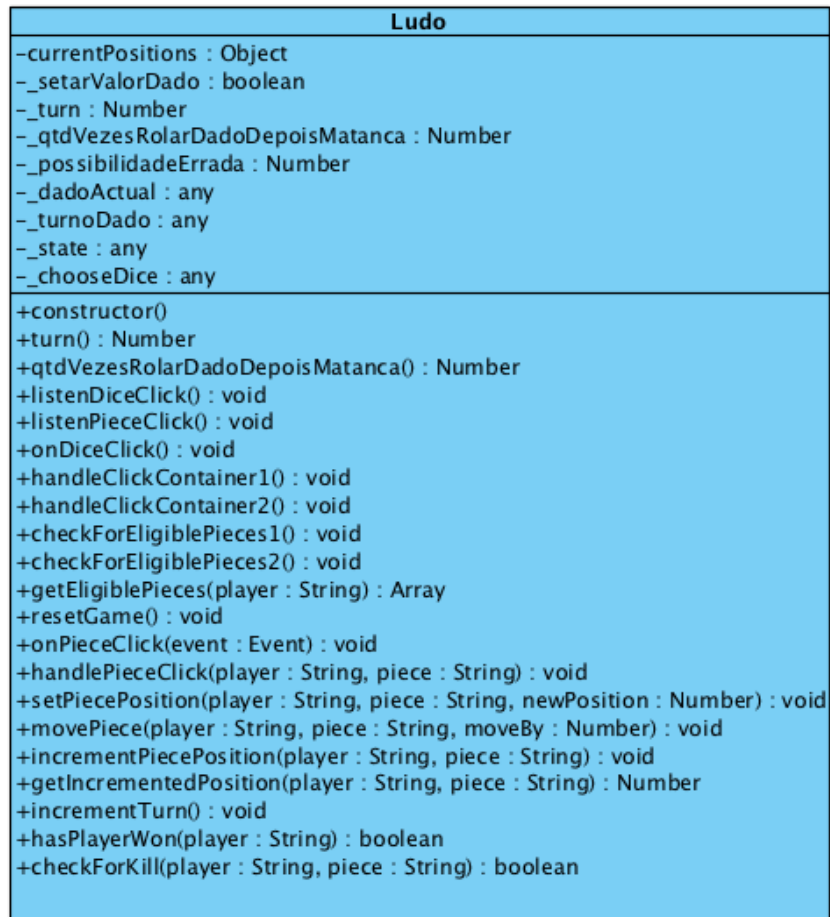
REGRAS DO JOGO

Cada uma das versões do jogo implementa um conjunto de regras similar.

No “não te irritas” temos as seguintes regras:

- 1- Só é possível retirar uma peça da secção de início caso obtenha o valor “6” em algum dos dois dados disponíveis.
- 2- É possível atribuir o valor de movimento de um dado a uma peça X e o valor de movimento do outro dado a outra peça Y.
- 3- Se uma peça do jogador X aterrar na mesma posição que a(s) peça(s) do jogador Y, a(s) peça(s) do jogador Y em questão serão recolhidas de volta para a secção de início (processo conhecido como matar uma peça), concedendo ao jogador X uma nova oportunidade de lançar os dados e jogar.
- 4- Ao completar uma volta até a secção “Ficha” correspondente, o jogador tem acesso ao corredor das casas, onde o valor de movimento a se atribuir a peça não pode exceder a quantidade de passos até a casa.
- 5- Existem alguns pontos de segurança no tabuleiro, onde não é possível matar as peças oponentes ou ter as suas peças mortas, estas são as posições F.

DIAGRAMA DE CLASSES



Powered By Visual Paradigm Community Edition

GESTÃO E VERSIONAMENTO

Fez-se o uso do Git e Github para o versionamento e trabalho em conjunto

<https://github.com/A-man-dio/Jogo-nao-te-irrites.git>