

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

INSTITUTO SUPERIOR POLITÉCNICO DE TECNOLOGIAS E CIÊNCIAS AV. Luanda Sul, Rua Lateral Via S10, Talatona – Município do Belas – Luanda/Angola Telefones: +244226430334/44226430330 – Email: geral@isptec.co.ao

HISTÓRIA DO JOGO

O jogo "Não te irrites" nasceu nas zonas periféricas de Luanda, o mesmo envolve quatro pessoas, cada uma com 4 preças 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 irrites" 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 lanças 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.

INSTITUTO SUPERIOR POLITÉCNICO DE TECNOLOGIAS E CIÊNCIAS

AV. Luanda Sul, Rua Lateral Via S10, Talatona – Município do Belas – Luanda/Angola

Telefones: +244226430334/44226430330 – Email: geral@isptec.co.ao

3

DIAGRAMA DE CLASSES

Ludo -currentPositions : Object - setarValorDado : boolean turn : Number gtdVezesRolarDadoDepoisMatanca: Number - possibilidadeErrada : Number - dadoActual : any turnoDado : any - state : any - chooseDice : any +constructor() +turn(): Number +qtdVezesRolarDadoDepoisMatanca(): Number +listenDiceClick(): void +listenPieceClick(): void +onDiceClick(): void +handleClickContainer1(): void +handleClickContainer2(): void +checkForEligiblePieces1(): void +checkForEligiblePieces2(): void +getEligiblePieces(player : String) : Array +resetGame(): void +onPieceClick(event : Event) : void +handlePieceClick(player : String, piece : String) : void +setPiecePosition(player: String, piece: String, newPosition: Number): void +movePiece(player: String, piece: String, moveBy: Number): void +incrementPiecePosition(player: String, piece: String): void +getIncrementedPosition(player: String, piece: String): Number +incrementTurn(): void +hasPlayerWon(player : String) : boolean +checkForKill(player: String, piece: String): boolean

```
UI
+listenDiceClick(callback : Function) : void
+listenPieceClick(callback : Function) : void
+setPiecePosition(player: String, piece: Number, newPosition: Number): void
+setTurn(index : Number) : void
+enableDice(): void
+disableDice(): void
+highlightPieces(player : String, pieces : Number[]) : void
+unhighlightPieces(): void
```

Powered By Visual Paradigm Community Edition &



AV. Luanda Sul, Rua Lateral Via S10, Talatona – Município do Belas – Luanda/Angola Telefones: +244226430334/44226430330 - Email: geral@isptec.co.ao

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