

Aula 10 - Desafio 5

Docupedia Export

Author:Balem Luis (CtP/ETS)

Date:12-Apr-2023 16:54

Table of Contents

1 Desafio 5

3

1 Desafio 5

Um jogo Clicker é basicamente um jogo onde o jogador deve clicar para conseguir algum determinado recurso. Ao conquistar bastante recurso o jogador pode trocar este recurso por máquinas que ajudam-o a produzir ainda mais deste recurso.

Implemente um Bosch Clicker onde a cada clique você produz um bico injetor. Você pode consultar a loja para trocar bicos injetores por várias máquinas famosas (que você pode escolher). Cada máquina deve ter um preço, um valor de produção por segundo, quanto já foi produzida com esta máquina, quanto ela suporta e se ela está quebrada.

O jogador deve abrir o maquinário para ver suas máquinas e resgatar os bicos produzidos. Para saber quanto cada máquina produziu você deve usar o struct do System chamado DateTime, onde ao acessar o DateTime.Now você pode obter o momento atual do sistema. Use isso, salvando a última hora de resgate para saber quanto cada máquina produziu. Além disso, cada máquina suporta um limite.

Exemplo:

Você compra um Torno CNC por 100 bicos injetores. Essa máquina produz 1 bico injetor por segundo e pode armazenar até 60 bicos injetores. Após 40 segundos você abre seu maquinário e busca ela e clicar em resgatar (ou aperta o uma tecla como 'R', por exemplo) e recebe os 40 bicos, agora a máquina está zerada e já produziu 40 bicos. Após 100 segundos você retorna a máquina. Embora tenham passado 100 segundos, a máquina só produziu 60, que é o limite dela. Você resgata e ganha 60 bicos injetores, agora a máquina aponta que produziu $40 + 60 = 100$.

As máquinas sorteiam momentos para quebrar, e ao acontecer isso ela perde todos os bicos injetores. Ou seja, se passar muito tempo elas quebram e você deve abri-las na tela do maquinário e clicar em consertar (ou apertar o uma tecla como 'C', por exemplo).

Desafio Opcional: Faça com que a máquina ao quebrar só não faça mais bicos injetores, sem perder os antigos. Para isso uma pequena correção de cálculo deve bastar.

A qualquer momento você pode abrir a loja e comprar mais máquinas, fortalecendo o seu maquinário.

Desafio Opcional: Faça a tela de RH que possibilita a contratação de funcionários. Os funcionários, a cada clique seu, visitam máquinas aleatórias e consertam elas se elas estiverem quebradas, caso contrário, eles resgatam os bicos injetores automaticamente.

Dica: Subtrair dois DateTimes irá retornar um TimeSpan que diz quanto tempo se passou entre os DateTimes (faça final - inicial).