

# Projeto Final

## Jogo de Truco

## Objetivos

Este projeto tem por objetivo a criação de um jogo virtual de Truco Paulista entre 2 ou 4 jogadores. Para o desenvolvimento foram utilizados a linguagem C++, biblioteca SFML para desenvolvimento da interface e o padrão de projeto MVC.

## Requisitos

- O jogo de Truco deve ser totalmente funcional e condizente com as regras oficiais.
  - ◆ 40 cartas no deck, excluindo as cartas 8,9,10 e os coringas
  - ◆ 4 jogadores em 2 times(sendo possível 2 jogadores PCs)
  - ◆ Pontos por rodada até algum time atingir a pontuação de 12 e ganhar o jogo
  - ◆ Rodadas com 3 cartas aleatórias cada jogador e 1 carta Vira(Manilha)
- A interação do jogador será por meio do *click* na carta de interesse para o turno.
- A opção de Truco estará disponível na tela e seguirá as regras oficiais
  - ◆ As opções de recusar, aceitar ou Truco estarão disponíveis para o jogador seguinte
  - ◆ Nas situações de "Mão de 11" e "Mão de Ferro" não é possível o Truco
- O jogador pode jogar suas cartas viradas para baixo para esconder suas jogadas, exceto na primeira mão.
- Mão de 11
  - ◆ Ocorre quando um time já alcançou 11 pontos no jogo. Neste estado o jogador pode ver as cartas de sua dupla e decidem se jogam a rodada ou não.
    - - No caso de não jogarem a rodada, o time adversário ganha a rodada e marca 1 ponto.
    - - Se aceitam jogar a rodada e não ganham, o time adversário marca 3 pontos.
- Mão de ferro
  - ◆ Ocorre quando os 2 times alcançam 11 pontos no jogo. Neste estado o jogador não pode ver as cartas do companheiro. O time que ganhar esta rodada, ganhará a partida.

## Suposições

- O jogo pode ser acessado remotamente por terminais Windows