**Documentação Trabalho Prático PDS II**

Gabriel Nogueira Morais,

Igor Roiz Teixeira,

João Victor Souza Silveira

e Thiago Camargo Medeiros.

**1.** **Introdução**

O desenvolvimento de jogos é um dos importantes usos dos Sistemas de Informação. Em geral, os jogos são uma forma de entretenimento que sempre existiram na sociedade e, hoje, é possível criar jogos mais complexos com o uso da tecnologia.

O objetivo deste trabalho foi criar um jogo de RPG tabuleiro, em que serão escolhidos personagens, cada um com suas habilidades, em que ocorrerão batalhas por turnos, desafios no mapa e muitas outras coisas.

Desse modo, espera-se praticar os diversos conceitos da programação em C++ aprendidas nas aulas, como herança, encapsulamento, testes, entre outros, bem como aprimorar nosso trabalho em equipe.

**2.** **Implementação**

O código foi implementado detalhadamente, com comentários e indentação, utilizando componentes modularizados e reusáveis.

* Pasta Include: nesta pasta estão todos os arquivos.h do código. O arquivo personagem.h é a classe mãe que determina atributos para todos os outros “arquivos .h”, por meio de herança. Estas atribuem novos atributos característicos de cada personagem, por meio de polimorfismo.
* Pasta program: inclui o main.cpp, que possui funções de criação do mapa, dos personagens e onde está implementado o loop principal do jogo.
* Pasta src: nesta pasta estão os arquivos .cpp do código. Estes determinam as execuções das funções dos arquivos .h.
* Pasta tests: inclui o testes.cpp, que é o código para testes unitários de todo o programa.

**3.** **Testes**

**4.** **Conclusão**

Este trabalho foi feito utilizando todos os conteúdos abordados nas aulas da disciplina. O resultado foi dentro do esperado e conseguimos, além de criar um jogo completo e funcional, treinar habilidades de programação em C++.

A principal dificuldade do grupo foi com o tempo de entrega, o que nos impossibilitou a criação da biblioteca gráfica do trabalho, que poderia estar visualmente melhor.

**Anexos**

**Listagem dos programas:**

**•** include/

- barbaro.h

- celula.h

- guerreiro.h

- inimigoum.h

- inimigodois.h

- ladrao.h

- mago.h

- personagem.h

**•** program/

- main.cpp

- tester.cpp

**•** scr/

- barbaro.cpp

- celula.cpp

- guerreiro.cpp

- inimigo.cpp

- ladrao.cpp

- mago.cpp

- personagem.cpp

**•** tests/

- testes.cpp

**•** third\_party/

- doctest.h

**•** bin/

- tester

**•** Outros:

- .git / .vscode (pastas)

- Makefile

- README.md

- Documentação Trabalho Prático PDSII