



CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC

Tecnologia em Sistemas para Internet

João Vitor Barbosa Souza

Pedro Henrique Gonzaga Silva

PROJETO CARD GAME

SÃO PAULO

2020



CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO - POO

ODISSEY – CARD GAME

Profº Celso Crivelaro

SÃO PAULO

2020

1 ODISSEY GAME

Em Odissey Game, dois Duelistas competem entre si utilizando uma variedade de cartas que representam figuras da Mitologia Grega. O objetivo é derrotar os todos as cartas de combatente, composta no Deck de Cartas do oponente e ser o primeiro a reduzir seus pontos de vida para 0.

1.1 Requisitos Funcionais

Aplicação	Requisito	Descrição
RF01	Duelistas	O jogo será composto por dois jogadores / duelistas. Cada duelista deverá informar seu nome via terminal.
RF02	Partida	Ao informar os nomes dos jogadores, o sistema deverá sortear os números entre 1 a 6. O jogador que tirar o número maior terá a vantagem de escolher seu deck, bem como iniciar a partida.
RF03	Deck	O Deck deverá armazenar uma lista de cartas de personagens do jogo. Cada jogador, poderá escolher 1 deck para iniciar a batalha.
RF04	Batalha	Cada personagem possui valores de atributos próprios, a cada turno os atributos (vida, ataque, defesa e velocidade) serão manipulados com acréscimo de dados randômicos. O fluxo de batalha ocorre com o disparo do ataque do jogador X e o cálculo de receber ataque para o jogador Y
RF05	Finalizar Batalha	A batalha será finalizada, quando o deck de algum jogador não tiver cartas disponíveis para batalha.

2 CARDS - REGRAS DE NEGÓCIOS

2.1 Guerreiros

Regra de Negócio	Descrição												
Ativar Armamento	<p>Quando um personagem do tipo Guerreiro atingir uma quantidade x de vida.</p> <p>Então o atributo equipamento deverá ser adicionado ao personagem.</p> <p>E os valores disponíveis para o atributo são:</p> <table><tr><td>Lança</td><td>Espada</td><td>Escudo</td><td>Arco</td></tr></table> <p>E cada equipamento tem uma característica própria.</p> <table><tr><td>Lança</td><td>Espada</td><td>Escudo</td><td>Arco</td></tr><tr><td>Ataque = + 1 Defesa = + 1</td><td>Ataque = + 2</td><td>Defesa = +2</td><td>Velocidade = + 2</td></tr></table>	Lança	Espada	Escudo	Arco	Lança	Espada	Escudo	Arco	Ataque = + 1 Defesa = + 1	Ataque = + 2	Defesa = +2	Velocidade = + 2
Lança	Espada	Escudo	Arco										
Lança	Espada	Escudo	Arco										
Ataque = + 1 Defesa = + 1	Ataque = + 2	Defesa = +2	Velocidade = + 2										
Emboscada das Amazonas	<p>Quando um personagem do tipo Amazona for receber um ataque igual a (13 ou 16)</p> <p>Então o ataque recebido é reduzido em 50%</p>												

2.2 Amazona

Regra de Negócio	Descrição
Emboscada Amazonas	<p>Quando um personagem do tipo Amazona receber um ataque igual a 13 ou 18</p> <p>Então o ataque recebido será reduzido em 50%</p>

2.2.1 Princesa Amazonas

Regra de Negócio	Descrição
Curar	Quando a personagem atingir Vida nas condições 5/10/15 Então a energia é recuperada em 5 pontos

2.2.2 Rainha Amazonas

Regra de Negócio	Descrição
Ativar Cinturão Hipólito	Quando a personagem possuir um ataque menor que 10 pontos Então o ataque total é aumentado em mais 3 pontos

2.2.3 Arqueira Amazonas

Regra de Negócio	Descrição
Ativar Flecha Envenenada	Quando a personagem possuir uma defesa menor que 11 pontos Então a defesa é aumentada em 2 pontos

2.3 Heróis

Regra de Negócio	Descrição
Ativar investida de Ferro	Quando um personagem do tipo Herói receber um ataque igual a 14 ou 20 Então o atributo velocidade / base é aumentada em 1 ponto

2.3.1 Aquiles

Regra de Negócio	Descrição
Pisada Terremoto	Quando o personagem recebe um ataque maior que 10 pontos Então o ataque o ataque é reduzido em 1 ponto e sua energia é restaurada em 1 ponto

2.3.2 Perseu

Regra de Negócio	Descrição
Defesa Anti Gorgonas	Quando o personagem possuir defesa total menor que 9 pontos Então a defesa total terá um incremento de até 6 pontos

2.3.3 Hercules

Regra de Negócio	Descrição
------------------	-----------

Ativar Punho de Aço	Quando o personagem possuir o ataque maior que a velocidade Então o ataque total terá um incremento de até 6 pontos
---------------------------	--

2.4 Harpias

Regra de Negócio	Descrição
Furacão de Penas	Quando qualquer personagem do tipo Harpia possuir a vida menor que 21 pontos Então a força será aumentada em 1 ponto e a velocidade em 1 ponto

2.4.1 Harpia Psíquica

Regra de Negócio	Descrição
Maldição Mística	Quando a personagem receber o ataque maior que a velocidade Então o ataque do oponente é reduzido em 2 pontos
Curar	Quando a personagem atingir Vida nas condições 5/10/15 Então a energia é recuperada em 5 pontos

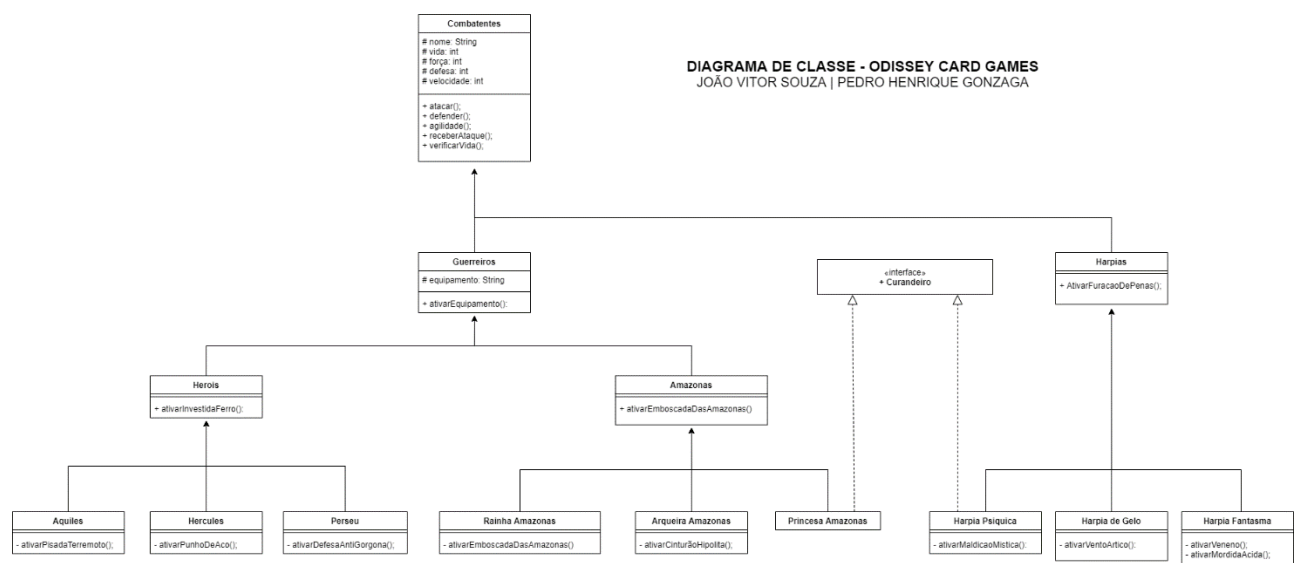
2.4.2 Harpia do Gelo

Regra de Negócio	Descrição
Vento Ártico	Quando o personagem possuir a defesa total menor que 10 pontos Então aumenta a defesa total em 3 pontos

2.4.3 Harpia Fantasma

Veneno	Quando a personagem o ataque for menor que 9 Então o atributo de Vida do oponente é reduzido em 1 ponto
Mordida Ácida	Quando a personagem o ataque for menor que 9 Então o ataque total será aumentado com mais 2 pontos

3 DIAGRAMA



Visualizar Diagrama formato maior: <https://imgur.com/a/HecOxqy>