



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 todas as cartas de combatentes, composta no Deck de Cartas do oponente, o ganhador será o primeiro a reduzir os pontos de vida para 0 de todas as cartas que compõe o deck do oponente.

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. Após a escolha do Deck, as cartas compostas serão embaralhadas antes do início da 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.
RF05	Finalizar Batalha	O fluxo de batalha ocorre com o disparo do ataque do jogador X , e o jogador Y irá gerar um defesa para cálculo de dano.

2 REGRAS DE NEGÓCIOS

2.1 Combatentes

O Jogo possui 30 cards de combatentes

Cards					
Guerreiros			Seres Mitológicos		
Heróis	Amazonas	Harpias	Centauros	Sereias	Ninfas
Teseu;	Rainha;	Gelo;	Rei;	Mística;	Terra;
Perseu;	Princesa;	Psíquica;	Guardião;	Venenosa;	Floresta;
Hercules;	Arqueira;	Fantasma;	Arqueiro;	Elétrica;	Montanha;
Odisseu;	Espiã;	Caverna;	Cachoeira;	Coral;	Flores;
Aquiles;	Lutadora;	Fogo.	Bosque;	Rainha;	Águas Doces;

2.2 Recursos

Os recursos são atributos de efeitos aplicados como fator de melhorias para os cards de combatentes.

Recursos	
Equipamentos	Artefatos
Espada;	Dracma;
Escudo;	Caixa de Pandora;
Lança;	Ambrosia;
Arco;	Concha das Ondas;
Punhal;	Pena de Icarus;
	Casco Dourado;

2.3 Guerreiros

Regra de Negócio	Descrição															
Ativar Armamento	Quando um personagem do tipo Guerreiro atingir uma quantidade x de vida.															
	Então o atributo equipamento deverá ser adicionado ao personagem.															
	E os valores disponíveis para o atributo são:															
	<table><tr><td>Lança</td><td>Espada</td><td>Escudo</td><td>Arco</td><td>Punhal</td></tr></table>	Lança	Espada	Escudo	Arco	Punhal										
Lança	Espada	Escudo	Arco	Punhal												
	E cada equipamento tem uma característica própria.															
	<table><tr><td>Lança</td><td>Espada</td><td>Escudo</td><td>Arco</td><td>Punhal</td></tr><tr><td>Ataque = +2</td><td>Ataque = + 2</td><td>Defesa = +2</td><td>Velocidade = + 2</td><td>Velocidade = + 1</td></tr><tr><td>Defesa = + 1</td><td></td><td></td><td></td><td>Ataque = +2</td></tr></table>	Lança	Espada	Escudo	Arco	Punhal	Ataque = +2	Ataque = + 2	Defesa = +2	Velocidade = + 2	Velocidade = + 1	Defesa = + 1				Ataque = +2
Lança	Espada	Escudo	Arco	Punhal												
Ataque = +2	Ataque = + 2	Defesa = +2	Velocidade = + 2	Velocidade = + 1												
Defesa = + 1				Ataque = +2												

2.3.1 Amazonas

Regra de Negócio	Descrição
Emboscada das Amazonas	Quando um personagem do tipo Amazona for receber um ataque igual a (13 ou 16) Então o ataque recebido é reduzido em 50%

2.3.1 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

2.4 Seres Mitológicos

Regra de Negócio	Descrição
Ativar Joia	Quando um personagem do tipo Seres Mitológicos atingir uma quantidade x de vida. Então o atributo artefato deverá ser adicionado ao personagem.

E os valores disponíveis para o atributo são:

Dracma	Pena de Icarus	Ambrósia	Caixa de Pandora	Concha das Ondas	Casco Dourado
--------	----------------	----------	------------------	------------------	---------------

E cada artefato tem uma característica própria.

Dracma	Pena de Icarus	Ambrósia	Caixa de Pandora	Concha das Ondas	Casco Dourado
Inversão dos atributos Ataque e Defesa = + 2 e redução de Velocidade = -1	Ataque = + 1 Defesa = + 2	Vida = 30	Velocidade = + 1 Ataque = +1 Defesa = +1	Velocidade = + 2 Ataque = +1	Velocidade = + 1 Ataque = +1 Defesa = +1

2.4.1 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 Sereias

Regra de Negócio	Descrição
Cura Oceanica	Quando qualquer personagem do tipo Sereia possuir a vida igual a 8, 15 ou 20 Então o atributo de Vida será restaurado em até 6 pontos

2.4.1 Centauros

Regra de Negócio	Descrição
Terreno de Caça dos Centauros	Quando qualquer personagem do tipo Centauro receber ataque igual a 12 ou 17 Então o ataque recebido será reduzido em até 5 pontos

2.4.1 Ninfas

Regra de Negócio	Descrição
Chamado da Natureza	Quando qualquer personagem do tipo Ninfa possuir a vida igual a 3 ou 14 Então a vida será restaurada em 10 pontos, porém o efeito só pode ser ativo 1 vez por personagem tipo Ninfa

DIAGRAMA DE CLASSE

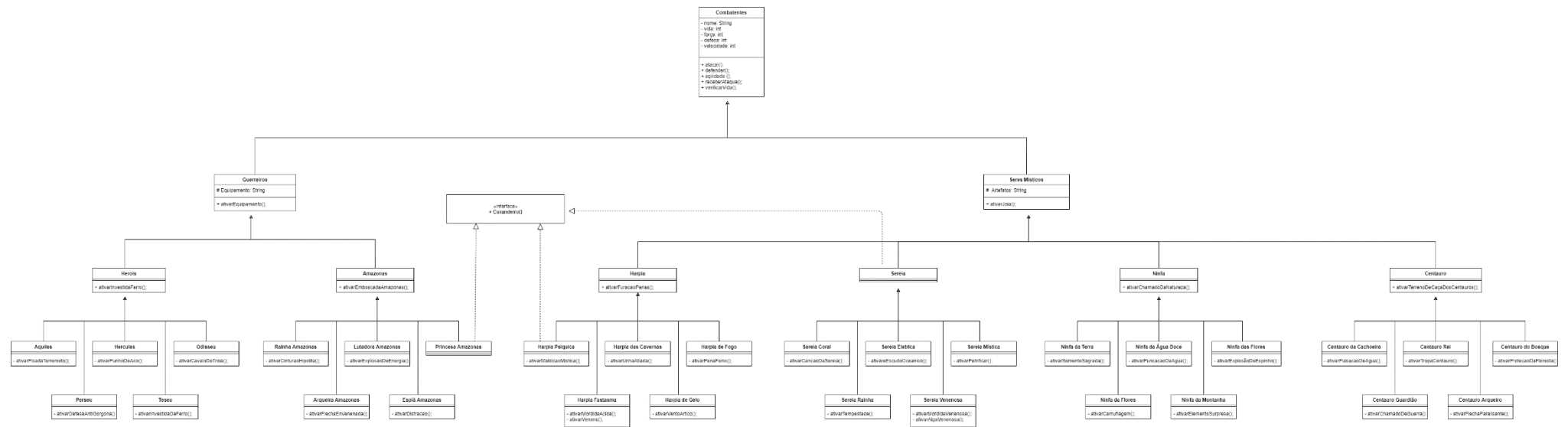


DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

