

## Cartões CRC - Jogo de RPG - Grupo 3

*Entrega parcial*

### Cartões CRC gerais:

Classe: Armas	
Responsabilidades	Colaborações
<ul style="list-style-type: none"><li>- Conter todas as armas de Barbaros, Inventor e Druida</li><li>- Conter os ranges de ataque de todos os personagens</li><li>- Conter o dano de ataque de cada personagem</li><li>- Gerenciar a atribuição de armas aos jogadores com base no seu nível.</li><li>- Incluir o fator sorte (range) em cada ataque.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Barbaro</li><li>Inventor</li><li>Druida</li><li>Batalha</li></ul>

Feito por Thales Eduardo de Castro Andrade

Classe: Magia	
Responsabilidades	Colaborações
<ul style="list-style-type: none"><li>- Conter todas as magias de Druida, Mago, Bardo e Inventor</li><li>- Conter os ranges de ataque de todos os personagens</li><li>- Conter o dano de ataque de cada personagem</li><li>- Gerenciar a atribuição de magias aos jogadores com base no seu nível.</li><li>- Incluir o fator sorte (range) em cada ataque.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Druida</li><li>Inventor</li><li>Mago</li><li>Bardo</li><li>Batalha</li></ul>

Feito por Thales Eduardo de Castro Andrade

<b>Classe: HP</b>	
<b>Responsabilidades</b>	<b>Colaborações</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deve inicializar com a vida do herói.</li> <li>- Deve diminuir o valor da vida de acordo com o ataque feito pelo monstro.</li> <li>- Deve-se restaurar uma parcela de vida a cada mudança de andar.</li> <li>- Deve incrementar a vida do personagem quando chegar nos andares 5 e 9.</li> <li>- Deve incrementar a vida do personagem se ele receber uma poção de cura.</li> </ul>	<p>Bárbaro</p> <p>Inventor</p> <p>Druida</p> <p>Mago</p> <p>Bardo</p> <p>Combate</p>

Feito por Thales Eduardo de Castro Andrade

<b>Classe: Usuario</b>	
<b>Responsabilidades</b>	<b>Colaborações</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dar ao usuário do jogo a oportunidade de tomar ações no jogo.</li> <li>- Escolher se o herói do jogo vai atacar ou usar um item.</li> <li>- Escolher qual ataque será usado no turno.</li> <li>- Escolher qual será usado no turno</li> </ul>	<p>Combate</p> <p>Armas</p> <p>Magias</p> <p>Inventário</p>

Feito por Thales Eduardo de Castro Andrade

<b>Classe: Combate</b>	
<b>Responsabilidades</b>	<b>Colaboradores</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer o nível atual do personagem</li> <li>- Manter informações sobre as estatísticas do personagem, incluindo seu dano base.</li> <li>- Rastrear o tipo de machado equipado pelo jogador bárbaro.</li> <li>- Fornecer métodos para calcular a range de dano</li> <li>- Aplicar as regras de combate, levando em consideração o equipamento e/ou magias do personagem</li> <li>- Gerenciar eventos de combate, como ataques e uso de itens</li> <li>- A cada turno é enviado um valor aleatório de ataque podendo ou não ter dano crítico.</li> </ul>	<p>Bárbaro</p> <p>Inventor</p> <p>Druida</p> <p>Mago</p> <p>Bardo</p> <p>Combate</p> <p>HP</p> <p>Inventario</p> <p>Magia</p> <p>Arma</p>

Feito por Filipe Henrique Nunes

<b>Inventário</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar quais itens tem</li> <li>• poção_de_cura</li> <li>• poção_de_dano</li> <li>• escudo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bardo</li> <li>• Mago</li> <li>• Barbaro</li> <li>• Inventor</li> <li>• Druida</li> <li>• HP</li> <li>• Combate</li> </ul>

Feito por Luísa Caniello de Carvalho

**Cartões CRC tipos de personagens:**

<b>Classe: Barbaro</b>	
<b>Responsabilidades</b>	<b>Colaboradores</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Conhecer o nível atual do jogador bárbaro.</li><li>- Manter informações sobre o inventário e equipamento do jogador bárbaro, incluindo os machados atualmente equipados.</li><li>- Rastrear as estatísticas do jogador bárbaro, como pontos de vida, força, e outras características relevantes para o combate.</li><li>- Fornecer métodos para atualizar o nível do jogador bárbaro.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arma</li><li>• Combate</li><li>• Jogador</li></ul>

Feito por Filipe Henrique Nunes

<b>Classe: Mago</b>	
<b>Responsabilidades</b>	<b>Colaborações</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>-Conhecer os tipos de magia como projétil verde e raio de gelo</li><li>-A partir que vai subindo de nível suas habilidades mágicas vão evoluindo</li><li>- Manter informações sobre os atributos de cada magia.</li><li>- Habilidades mágica</li><li>-Gerenciar combate, como magias de ataque e defesa</li><li>-Saber as magias disponíveis e quantas vezes ainda pode usar cada magia</li></ul>	<p>Magia Combate Usuario</p>

Feito por Arthur Augusto Paiva Lemos

<b>Classe: Bardo</b>	
<b>Responsabilidades</b>	<b>Colaborações</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conhecer os tipos de magia como notas falhas e poema ofensivo</li> <li>- Habilidades musicais</li> <li>- A partir que vai subindo de nível suas habilidades musicais vão evoluindo</li> <li>-Gerenciar combate, como magias de ataque e defesa</li> <li>- Conseguir saber quanto de magia você possui, e saber quantas vezes você pode usar sua magia musical</li> </ul>	Magia Combate Usuario

Feito por Arthur Augusto Paiva Lemos

<b>Inventor</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criar personagem Inventor.</li> <li>• Desenvolver habilidades de fabricação de dispositivos mecânicos.</li> <li>• Fabricar armas e armaduras personalizadas.</li> <li>• Usar dispositivos mecânicos em combate.</li> <li>• Fornecer métodos para atualizar o nível do jogador</li> <li>• Rastrear as estatísticas do jogador como pontos de vida, força, e outras características relevantes para o combate.</li> <li>• Manter informações sobre o inventário e equipamento do jogador, incluindo os equipamentos atualmente equipados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario</li> <li>• Combate</li> <li>• Arma</li> <li>• Magia</li> </ul>

<b>Druida</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criar personagem Druida.</li> <li>• Aprender e lançar feitiços baseados na natureza e elementos.</li> <li>• Usar a magia da natureza para causar dano.</li> <li>• Fornecer métodos para atualizar o nível do jogador.</li> <li>• Rastrear as estatísticas do jogador, como pontos de vida, força, e outras características relevantes para o combate.</li> <li>• Manter informações sobre o inventário e equipamento do jogador, incluindo os equipamentos atualmente equipados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario</li> <li>• Combate</li> <li>• Arma</li> <li>• Magia</li> </ul>

Feitos por Ricardo Jianhong Li

**Cartões CRC Monstros:**

Monstro	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Nome</li><li>• Vida</li><li>• Range de ataque</li><li>• Atacar</li><li>• Receber ataque</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Repositorio_monstro</li><li>• Combate_monstro</li></ul>

Repositorio_monstro	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Nome</li><li>• Vida</li><li>• Range de ataque</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Monstro</li></ul>

Combate_monstro	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizar um ataque</li><li>• Receber um dano</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Monstro</li></ul>

Feitos por Luísa Caniello de Carvalho