

## **RELATÓRIO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE SEMESTRE**

Professor: Maicon Rafael Zatelli

Disciplina: Programação Orientado a Objetos I

Integrantes e funções:

18102721 - Robson Zagre Júnior - Programação e Conceitualização

18100541 - Nicolas Goeldner - Programação e Conceitualização

18102723 - Victor Schumann - Programação e Arte

### **HOW TO PLAY**

1. Inicie o jogo
2. clique em um dos botões na parte central do jogo para definir a quantidade de personagens que quer jogar. Clique uma vez para adicionar +1 ao número de personagens. O número inicial é 1.
3. Selecione seus personagens.
4. Modo de batalha iniciado; O sinalizador acima de cada personagem indica o atual selecionado.
- 5.[Sugestão de ordem] Clique em cima de um personagem, depois, selecione o movimento que deseja que seja feito por ele e, por último, o inimigo alvo do ataque; caso seja um buff, o inimigo não tem participação e é, portanto, indiscriminável para realização do movimento.
6. Você pode alternar de personagem ao clicar nele. Faça isso para definir a melhor escolha de personagem/movimento/alvo para o round!
7. Após selecionar os ataques de cada um e o alvo, clique novamente no botão inferior direito “Attack” para ver a magia acontecer.
8. O Objetivo é derrotar seus inimigos!

### **MOVE LIST**

#### **MAGE**

##### **Fire Ball**

ranged = true

nature = attack

pp = 10

dmg = 25

##### **Dark Pulse**

ranged = true

nature = attack

pp = 06

dmg = 35

**Wisdom**

ranged = true  
nature = buff  
pp = 05  
dmg = null

**Lightning**

ranged = true  
nature =  
pp = 02  
dmg = 40

**WARRIOR****Sword Strike**

ranged = false  
nature = attack  
pp = 10  
dmg = 25

**Iron Skin**

ranged = true  
nature = buff/def  
pp = 03  
dmg = null

**Tough Mind**

ranged = true  
nature = buff/hp  
pp = 02  
dmg = null

**Judgement**

ranged = false  
nature = attack  
pp = 05  
dmg = 50

**ARCHER****Arrow Rain**

ranged = true  
nature = attack  
pp = 10  
dmg = 30

**Slash**

ranged = false  
nature = attack  
pp = 06  
dmg = 35

**Agility**

ranged = true  
nature = buff/speed  
pp = 03  
dmg = null

**Last Arrow**

ranged = true  
nature = attack  
pp = 01  
dmg = 60

**SKELETON****Ancient Attack**

ranged = false  
nature = attack  
pp = 10  
dmg = 30

**Old Warrior**

ranged = true  
nature = buff/speed  
pp = 02  
dmg = null

**Rock Bone**

ranged = true  
nature = buff/def  
pp = 03  
dmg = null

**Deathbringer**

ranged = false  
nature = attack  
pp = 05  
dmg = 40

**KNIGHT****Fencing**

ranged = false  
nature = attack  
pp = 10  
dmg = 25

**Lunge**

ranged = false  
nature = attack  
pp = 06  
dmg = 35

**Strong Mind**

ranged = true  
nature = buff/hp  
pp = 05  
dmg = null

**Last Breath**

ranged = false  
nature = attack  
pp = 02  
dmg = 45

**BANDIT****Backstab**

ranged = false  
nature = attack  
pp = 40  
dmg = 15

**Shadow Blood**

ranged = false  
nature = attack  
pp = 05  
dmg = 20

**Can u see me?**

ranged = true  
nature = buff/speed  
pp = 02  
dmg = null

**Death Whisper**

ranged = false  
nature = attack  
pp = 05  
dmg = 35