

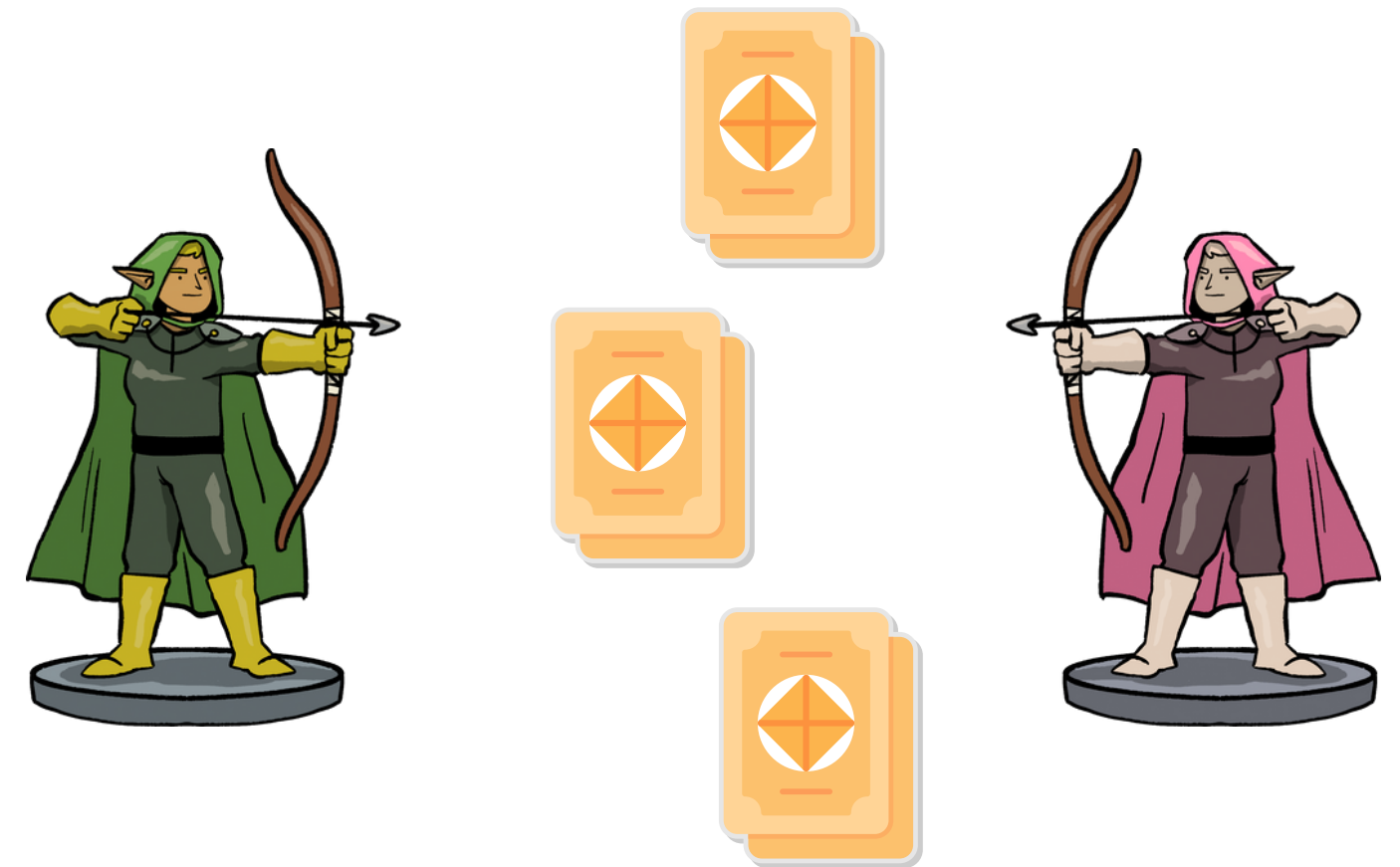
As Cartas de Python

game design document - gdd



Como funciona o jogo?

1. Informar nome do jogador 1 e do jogador 2
2. Sortear no dado quem vai começar a jogar
3. Primeiro sorteia o jogador 1, depois o 2
4. Inicia a partida, cada jogador recebe 3 cartas
5. O primeiro jogador escolhe entre:
 - a. Usar uma carta
 - b. Atacar
 - c. Pescar outra carta (e passar a vez)
6. Se ele escolheu **usar uma carta**
 - a. Listar cartas para ele e o que elas fazem
 - b. Executar o método carta.usar()
7. Se ele escolheu **atacar**
 - a. Calcula pontos a serem removidos:
 $(\text{atacante.pontos_ataque} - \text{atacado.pontos_defesa}) * \text{eficiencia_ataque}$ 60% até 100% (aleatório)
 - b. O atacado perde os pontos calculados
 - c. Passa a vez



Como funciona o jogo?

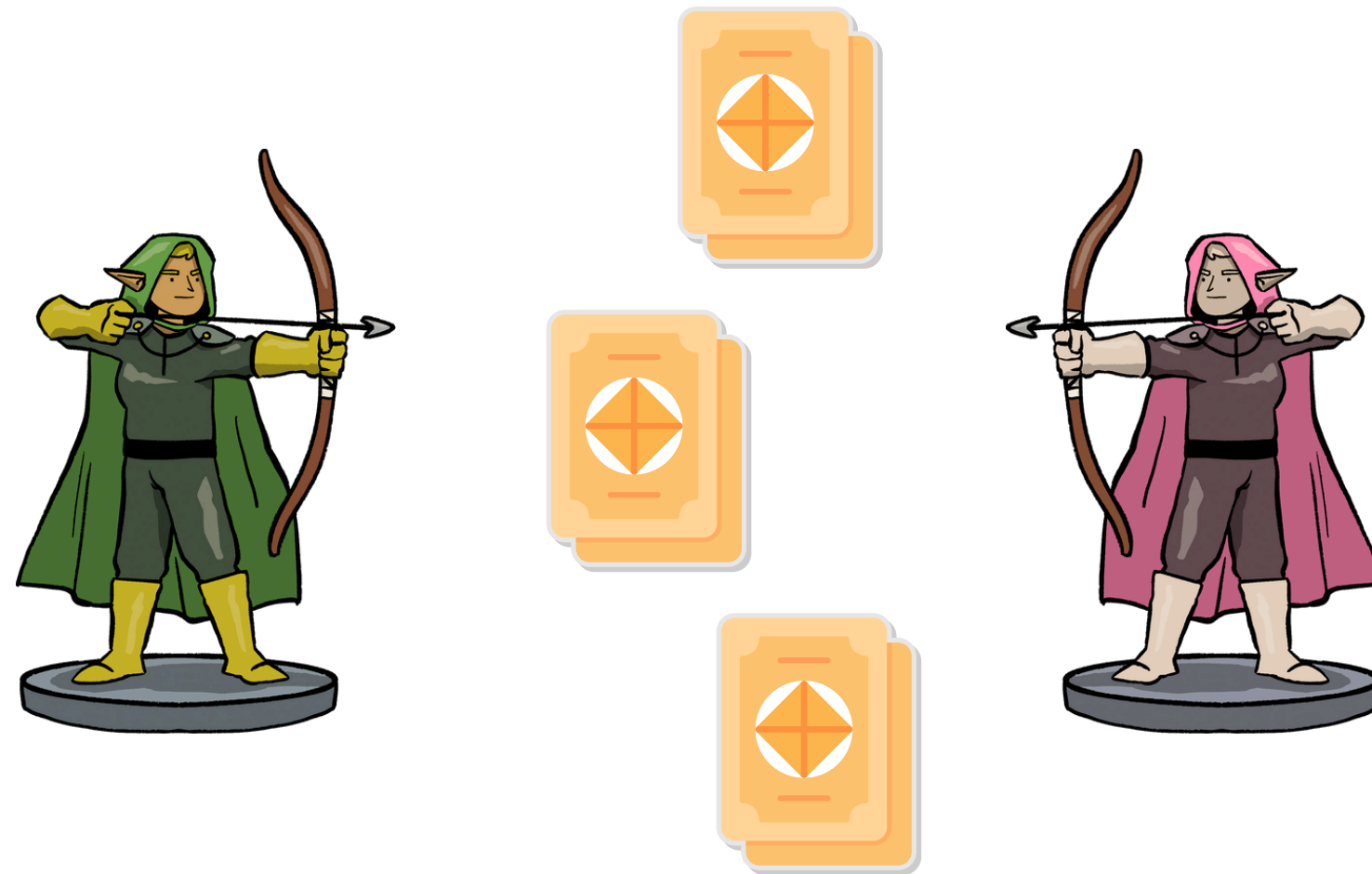
8. Se ele escolheu pescar outra carta

- Sorteia uma carta

- Adiciona a lista de cartas do jogador

- passa a rodada

9. Agora é a vez do segundo jogador, que vai repetir os passos anteriores até que um dos jogadores chegue a vida 0.



Classe Personagem

Atributos

- Pontos de vida máxima
- Pontos de vida atual



- Pontos de ataque



- Pontos de defesa



- Mão de cartas



- Nome
- Energia é usado para limitar os ataques



Classe Personagem



Métodos

- Atacar
- Usar carta
- Pescar/comprar carta
- Levar dano
- Ver lista de cartas (mão de cartas)
- Curar-se

Super Classe : “Carta”

Atributos

- Nome
- Energia gasta
- Descrição

Métodos

- usar()



Sub Classe : “CartaAumento”

Super Classe : “Carta”

Atributos

- Tipo
 - 1 Aumenta a vida máxima
 - 2 Aumenta a defesa
 - 3 Aumenta o ataque
 - 4 Aumenta Energia máxima
- Pontos Aumentados

Métodos

- Sobrescrever método usar()



Sub Classe : “CartaRoubo”

Super Classe : “Carta”

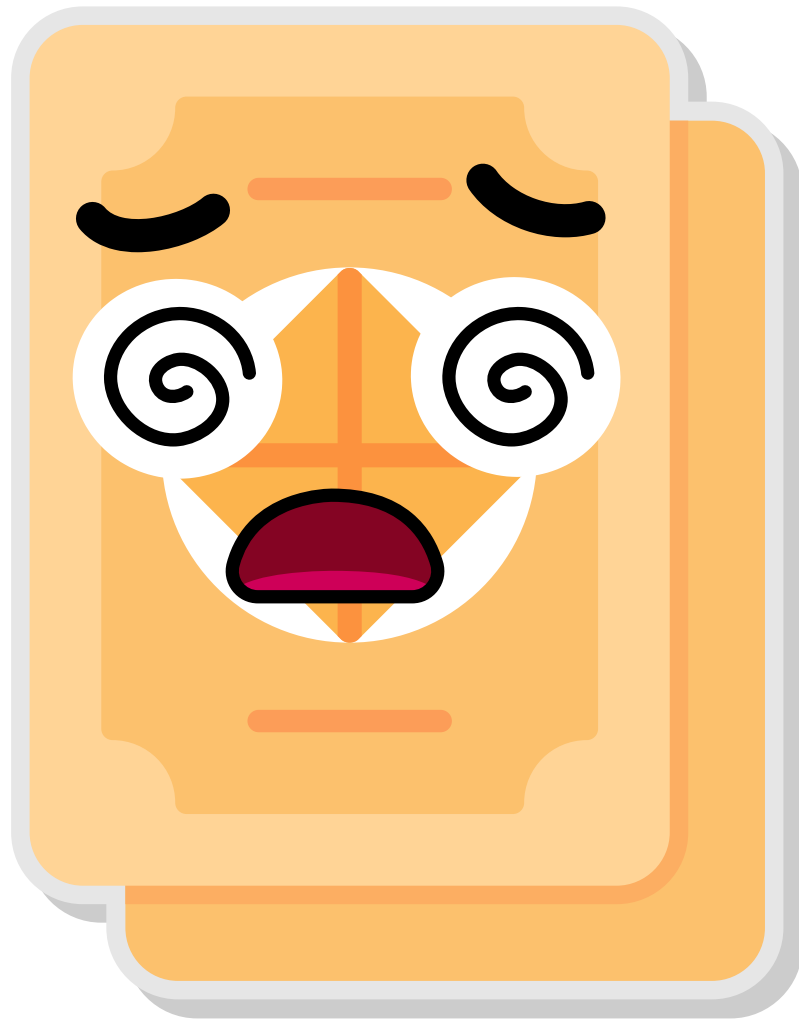
Métodos

- Sobrescrever método usar()



Sub Classe : “CartaAtordoamento”

Super Classe : “Carta”



Métodos

- Sobrescrever método usar()

Sub Classe : “CartaDano”

Super Classe : “Carta”



Atributos

- Pontos de dano

Métodos

- Sobrescrever método usar()

Sub Classe : “CartaCura”

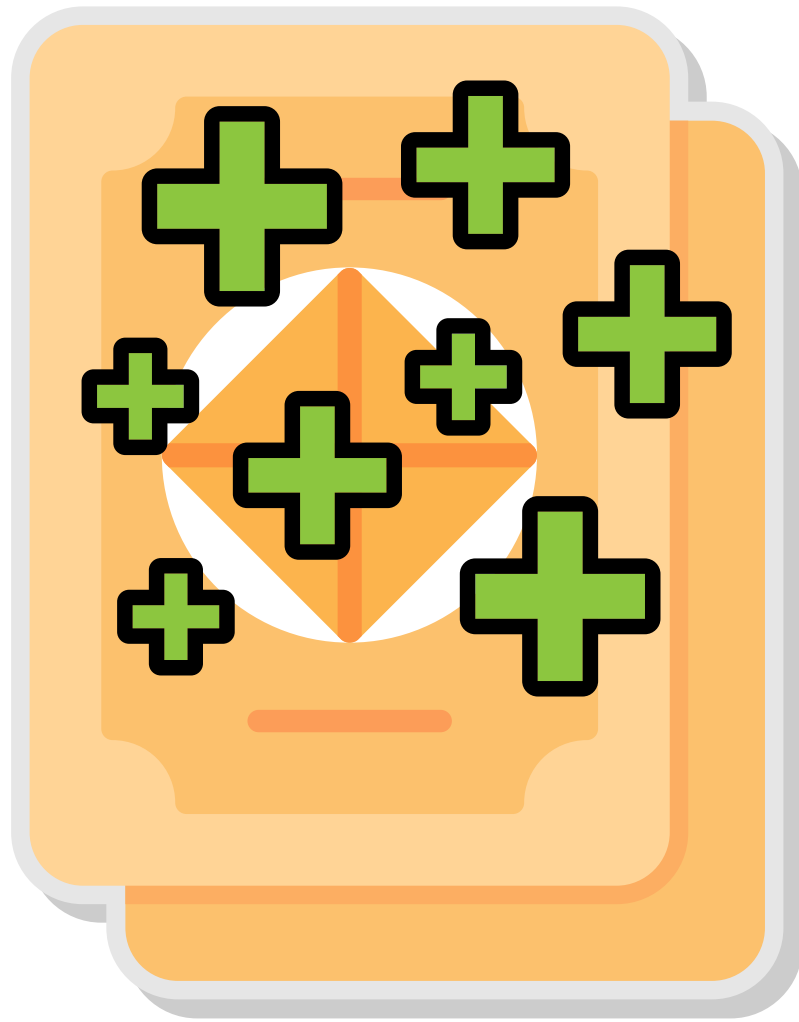
Super Classe : “Carta”

Atributos

- Pontos de vida curado

Métodos

- Sobrescrever método usar()



Classe Partida

Atributos

- Turno do jogo (número)
- Jogador 1
- Jogador 2
- Jogador atual

Métodos

- iniciar()
- trocar_turno()
 - + verifica se algum jogador morreu
- trocar_jogador()
- acabar()



Critérios

- Utilizar orientação a objetos corretamente
- Utilizar herança
- Sobrescrever métodos corretamente
- Utilizar setters e getters

