

## Contrato de Operação

### Identificação do Caso de Uso

Nome do Caso de Uso: Realizar Ataque entre Territórios

Descrição: Este caso de uso descreve o processo pelo qual um jogador realiza um ataque de um território para outro território adversário no jogo War C3.

### Fluxo Selecionado

Fluxo Selecionado: Fluxo Básico - Realizar Ataque

### Pré-Condições

Existência de Objetos:

- O jogador deve existir e estar ativo no jogo.
- Os territórios de origem e destino devem estar definidos no tabuleiro de jogo.
- Deve haver pelo menos 4 exércitos no território de origem (excluindo o exército de ocupação).

Existência de Associações entre Objetos:

- O território de origem deve estar associado ao jogador atacante.
- O território de destino deve estar associado a um jogador adversário.
- Os territórios de origem e destino devem ser contíguos ou ligados por um pontilhado.

Existência de Objetos com Estado Específico:

- O território de origem deve ter pelo menos 4 exércitos (excluindo o exército de ocupação).
- O território de destino deve ter pelo menos 1 exército.

### Pós-Condições

Criação ou Exclusão de Instância de Objetos:

- Criação de instância de um combate.
- Exclusão de instâncias de exércitos, dependendo do resultado do combate.

Criação ou Exclusão de Associações entre Objetos:

– Se o ataque for bem-sucedido (território conquistado), criar uma associação entre o território de destino e o jogador atacante.

- Excluir a associação entre o território de destino e o jogador defensor, se o território for conquistado.

Modificações de Valores dos Atributos:

- Atualização do número de exércitos no território de origem após a resolução do ataque.
- Atualização do número de exércitos no território de destino após a resolução do ataque.
- Atualização do estado do jogo para refletir a mudança de controle territorial, se aplicável.

### Descrição do Processo

Durante a fase de ataque entre territórios:

- O jogador deve anunciar o território de origem e o território de destino do ataque.
- Verifica-se se o território de origem possui pelo menos 4 exércitos (excluindo o exército de ocupação).
- Verifica-se se o território de destino é contíguo ao território de origem ou está ligado por um pontilhado.
- O jogador atacante escolhe quantos exércitos (máximo de 3) participarão do ataque, mantendo pelo menos um exército de ocupação no território de origem.
- O jogador defensor escolhe quantos exércitos (máximo de 3) participarão da defesa.
- Ambos os jogadores rolam os dados correspondentes ao número de exércitos participantes.
- Comparam-se os resultados dos dados para determinar as perdas de exércitos em ambos os lados.
- Atualizam-se os números de exércitos nos territórios de origem e destino com base nos resultados do ataque.
- Se o território de destino ficar sem exércitos, ele é conquistado e passa a ser controlado pelo jogador atacante.