

DESCRIÇÃO DO JOGO

Primeiramente o baralho é ordenado aleatoriamente, e então distribuída entre os jogadores igualmente. Os jogadores deixam as cartas empilhadas, podendo ver somente a carta de cima. O jogador que possuir o super trunfo é o jogador que iniciará o jogo, este escolhe um atributo, então a carta de cima da pilha de todos os jogadores são comparadas, o vencedor ganha todas estas cartas, em caso de empate o próximo jogador da vez escolhe um atributo e o ganhador leva todas estas cartas. Após a rodada acabar, o próximo jogador escolhe outro atributo e o ciclo recomeça. Ganha aquele que possuir todas as cartas do jogo. Caso em uma rodada qualquer a carta do topo seja o super trunfo, o jogador automaticamente ganha as cartas dos demais jogadores que possuem uma carta que não é do tipo A.

ENUMERAÇÃO DAS AÇÕES

- O jogador procura pelo supertrunfo em seu monte
- O jogador que possuir o super trunfo escolhe o atributo
- O jogador compara seu valor com o do(s) outros(s) jogador(es)
- O jogador ganhador recebe a(s) carta(s) do(s) outro(s) jogador(es)

CLASSES

```
class Atributo{  
  
    String nomeAtributo;  
    int valorAtributo;  
  
}  
  
class Carta{  
  
    int id;  
    String raça;  
    char tipo;  
    Atributo atributo1;  
    Atributo atributo2;  
    Atributo atributo3;  
    Atributo atributo4;  
    Atributo atributo5;  
  
}
```

Classe Jogador

tem os atributos:

boolean computador; // identifica o tipo de jogador

Fila mão; // estrutura de dados que armazena as cartas na mão do jogador

tem os métodos:

possuirSuperTrunfo que retorna 1 caso ele possua o supertrunfo e 0 caso ele não possua

perdeCarta que remove a primeira carta da pilha

recebeCarta que adiciona uma carta embaixo da pilha

escolheAtributo que define o atributo da rodada, escolhido pelo jogador da vez, se este for o computador, um valor aleatório é gerado

Classe main tem os métodos:

embaralhaCartas: que retorna uma sequencia de objetos cartas ordenada aleatoriamente

distribuiCartas: que distribui uma a uma os objetos cartas para os jogadores

e também possui uma lista inicial de cartas chamada baralhoGeral

comparaAtributos: retorna o jogador ganhador da rodada

DESCRIÇÃO DOS CASOS

embaralhaCartas: recebe a lista de todas as cartas cadastradas e as embaralha aleatoriamente

distribuiCartas: pega a lista recém criada após embaralhar e a distribui uma por uma para cada jogador, as cartas que sobraem não serão utilizadas, a menos que seja o super trunfo, ai então, a última carta distribuída para o último jogador e substituída pelo supertrunfo.

comparaAtributo: recebe a carta do topo da mão de todos os jogadores e compara as cartas, retornando o jogador que ganhou a rodada.

escolheAtributo: caso seja a primeira rodada, chama o método `possuirSuperTrunfo` para todos os jogadores, o jogador que retornar 1 inicia o jogo escolhendo o atributo. Caso não seja a primeira rodada, o jogador seguinte escolhe o atributo. Caso o jogador seja o computador, um valor aleatório é gerado

perdeCarta: recebe a mão do jogador, retira a carta do topo da mão e retorna esta carta

recebeCarta: recebe a mão e a carta do jogador e adiciona embaixo da mão do jogador a carta

possuirSuperTrunfo: recebe a mão do jogador e retorna 1 caso este possua o supertrunfo ou zero caso contrário