

Departamento de Engenharia Informática e de Sistemas

Instituto Superior de Engenharia de Coimbra

Engenharia Informática

Programação Avançada **2017/2018**



9 Cards Siege

Grupo 53:

21230519 – a21230519@isec.pt – Tiago Pimentel

1 – Classes

Package files

FileUtility - Classe que contém os métodos responsáveis por gravar/carregar o jogo de/para um ficheiro.

Package logic

Constants - Classe que contém todas as constantes necessárias para o funcionamento do jogo.

Day – Classe responsável por encapsular todos os dados relativos a um dia no jogo.

Die – Classe responsável por simular o funcionamento de um dado.

EnemyTracks - Classe que contém as informações relativas ao inimigo. Simula a carta *Enemy Tracks*.

GameData - Classe que contém todos os dados relativos ao jogo.

GameModel - Classe que contém o modelo de jogo, isto é, o estado atual e dados do jogo.

PlayerStats - Classe que contém as informações relativas ao defensor (jogador). Simula a carta *Player Stats*.

Package logic.cards

Card – Classe “pai” abstracta que contém todos os dados e respectivos métodos comuns a todas as cartas.

Card1 – Classe que representa a carta #1.

Card2 – Classe que representa a carta #2.

Card3 – Classe que representa a carta #3.

Card4 – Classe que representa a carta #4.

Card5 – Classe que representa a carta #5.

Card6 – Classe que representa a carta #6.

Card7 – Classe que representa a carta #7.

Package logic.states

IStates – Classe que contém o protótipo de todos os métodos inerentes à máquina de estados.

AwaitBeginning – Classe responsável por gerir as transições que partem do estado *Await Beginning*.

AwaitGameFinish – Classe responsável por gerir as transições que partem do estado *Await Game Finish*.

AwaitMovementTypeSelection – Classe responsável por gerir as transições que partem do estado *Await Movement Type Selection*.

AwaitOptionSelection – Classe responsável por gerir as transições que partem do estado *Await Option Selection*.

AwaitPlayerActionSelection – Classe responsável por gerir as transições que partem do estado *Await Player Action Selection*.

AwaitTopCardToBeDrawn – Classe responsável por gerir as transições que partem do estado *Await Top Card To Be Drawn*.

AwaitTrackSelection – Classe responsável por gerir as transições que partem do estado *Await Track Selection*.

StateAdapter – Classe que contém a redefinição dos métodos que devolvem o próprio estado, de forma a facilitar a implementação da máquina de estados.

Package ui.txt

TextUI – Classe responsável pela interface que faz a ligação entre a lógica e o utilizador.

2 – Funcionalidades Não Implementadas

Neste projeto não foram implementadas as seguintes funcionalidades relativas às *Player Actions*:

- Tunnel Movement
- Supply Raid
- Sabotage
- Additional Action Points

Todas as restantes funcionalidades foram implementadas com sucesso.

3 – Máquina de Estados

Segue em anexo o modelo de máquina de estados utilizado para auxiliar a implementação deste projecto.

