



# Entrega Final - Jogo War

Gabriel Ripper, Gustavo Lauria, Henrique Martine, Marcelo Valentino



# Introdução

Objetivo do Jogo

Loop de Gameplay



# Fases do Jogo

Deploy

Ataque

Reforço



## Aspectos adicionais

Combate - Rolagem de Dados

Sistema de Cartas - Trocas



# Implementação - Framework Pygame

Estrutura e Organização

Funcionalidades Predefinidas

Flexibilidade e Extensibilidade



# Padrões Gof

Observer

State

Singleton



# Princípios SOLID

Responsabilidade Única

Aberto/Fechado



# Padrões GRASP

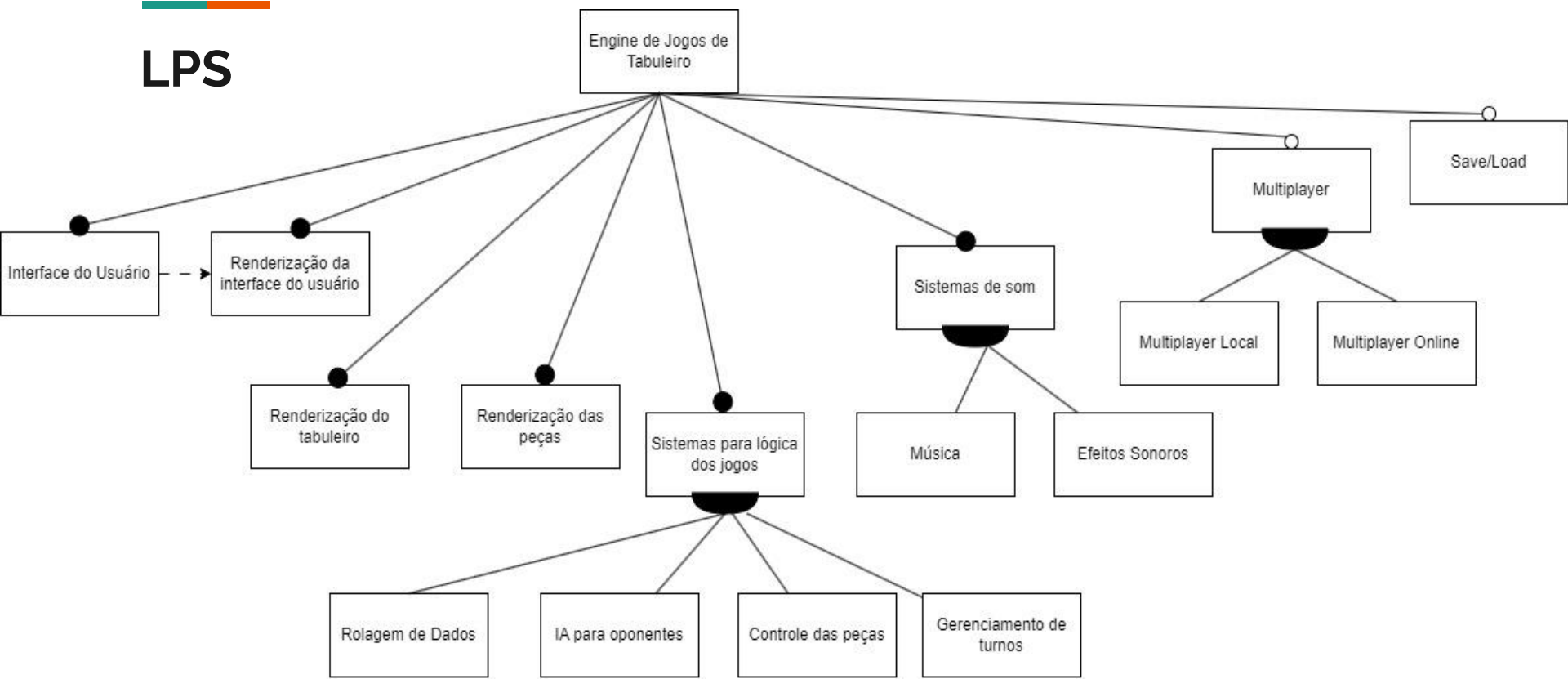
Expert

Controller





# LPS





# Integração com BD - Sistema de Save/Load

Como funciona

O que é armazenado



**FIM !**