Cidades Arruinadas

Uma imagem com embarcação, transporte, navio, ar livre

Descrição gerada automaticamente(Ruined Lost Cities)

Classe Implementada. As cidades arruinadas (ou ruined lost cities) são um tipo mais raro das cidades perdidas normais (símbolo igual às cidades perdidas originais, mas de cor verde partilhando muitas das propriedades com as cidades perdidas normais, sendo a diferença nos eventos aleatórios que dá (sendo estes nunca prejudiciais para quem explora a cidade))

* Uma imagem com texto, captura de ecrã

  Descrição gerada automaticamenteUma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

  Descrição gerada automaticamenteImplementação

A classe designada especialmente para este tipo de cidade perdida é a classe *RuinedLostCityRumour* (localizada em src/net/sf/freecol/common/model/RuinedLostCityRumor), sendo que esta é relativamente parecida com a classe *LostCityRumor* (presente em (…)/common/model também) sendo que a maior diferença é no método *chooseType* onde os vários rumores existentes em lostCityRumours foram substituídos por rumores novos, estabelecendo assim a maior diferença entre os 2 tipos de cidades perdidas

Para simplificar a seleção do evento aleatório, cada jogador tem exatamente as mesmas chances de obter o evento aleatório, não dependendo de qualquer que seja o turno, pais ou qualquer outra característica da unit que explora ou do terreno onde a cidade se encontra (como o *allowLearn, allowBurial*  e *allowVanish* das cidades perdidas, por exemplo). A única exceção é, tal como em *LostCityRumour*, se a unit que explora a cidade for “DeSoto”, apenas acontecem os acontecimentos melhores (designados como “good” na classe da cidade arruinada)

* Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

  Descrição gerada automaticamenteGeração das cidades perdidas arruinadas

Em *SimpleMapGenerator* (localizada em src/net/sf/freecol/server/generator/SimpleMapGenerator) foi adicionado um excerto de código ao método *makeLostCityRumours,* sendo este parecido ao usado para gerar cidades perdidas normais (um numero de tentativas para criar as cidades perdidas pegando em tiles aleatórios do mapa), mas alterado para gerar as arruinadas (sendo que foi acrescentado métodos auxiliares como *hasRuinedLostCityRumour*  e  *addRuinedLostCityRumour* para complementar o método, especializando-o nas cidades perdidas criadas

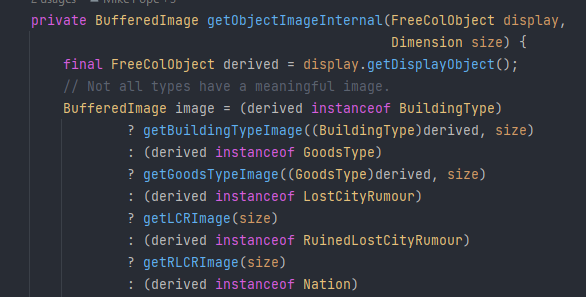
São feitas varias verificações (não estar já uma cidade perdida ou arruinada (esta condição foi adicionada também á criação de cidades perdidas), não ser um settlement, não ter units e de não ser um tile polar ou mar) para assegurar as condições da criação das cidades arruinadas

Vale a pena referir que *ruinedNumber* refere o numero de cidades arruinadas, sendo este igual a 25% do numero de cidades perdidas (ou seja, por cada 4 cidades perdidas, irá ser criada uma cidade arruinada)

* Icone



O ícone usado para designar as cidades arruinadas no mapa. Guardada em data/default/resources/images/misc/ruinedLostCityRumour, sendo que a imagem é guardada como image.tileItem.ruinedLostCityRumour em data/default/resources.properties para dps ser usada em ImageLibrary, através da variável indicada abaixo, usando-a em *getRLCRImage* e *getObjectImageInternal* , de um modo similar aos métodos usados para cidades perdidas



Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

A escolha do ícone ser verde foi voluntaria e por diversos motivos. Claramente, queríamos ter um ícone diferente para poder separar visualmente os dois tipos de cidades perdidas. O facto de se poder camuflar o ícone da cidade perdida na vegetação do mapa para que possa passar despercebida a um jogador que não esteja atento ou em busca de cidades arruinadas é um outro aspeto relevante ao facto de serem vantajosas e raras

Outros métodos usados relativamente á visualização do ícone no mapa são as alterações feitas a *displayTileItem* em *TitleViewer* (Faz com que a imagem da cidade arruinada seja demonstrada no tile quando este possui uma cidade arruinada como tileItem

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

* Exploração

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software

Descrição gerada automaticamente

Em *serverUnit* (localizado em src/net/sf/freecol/server/model/serverUnit), ocorre um método designado *csLostCityRumour* onde é determinado o que realmente acontece em cada evento aleatório presente na cidade perdida. Para as cidades arruinadas (ruinedLostCityRumours), adotamos o método já usado (designado esta variação *csExploredLostCityRumour*), substituindo os diversos casos existentes pelos métodos novos

Existem 6 eventos aleatórios que ocorrem nas cidades perdidas arruinadas. Um outro relatório irá entrar em detalhe com estes tais eventos criados especificadamente para as cidades arruinadas. Refiro que, para o utilizador, os eventos são sempre beneficiais, desde receber artilharias danificadas até fontes da juventude ou um dos melhores barcos do jogo, ilustrando o porquê destas cidades serem consideravelmente raras.

* Detalhes

Como estamos a criar um tipo de TileItem, são necessários diversos métodos específicos á implementação, manutenção e analise destas cidades arruinadas. Nomeadamente na classe *Tile*, métodos como *getRLCR* (devolvendo a instancia de um tileItem do tipo RLCR)e *hasRLCR* (verificando se o tileItemContainer do tile contem uma instancia das RLCR) usam o método *getRLCR* presente em TileItemContainer para executar funções básicas de verificação da existência deste novo tipo de cidade perdida

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamentePor seu lado, métodos em *Tile* como *addRLCR* e *removeRLCR* são métodos que adicionam (ou removem) uma instancia *RuinedLostCityRumour* ao itemContainer do tile (usando métodos já existentes como *addTileItems* e *removeTitleItems*, da mesma classe

Uma imagem com texto, Tipo de letra, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Estes 4 metodos são usados por todo o código para assegurar a boa funcionalidade do código com as cidades arruinadas em outros métodos modificados para tal objectivo, tais como *invalidTileReason* em *ScoutingMission* (caso o tile tenha uma RLCR, então há um motivo para a explorar), *serverHandler* em *DeclineMounds* (para assegurar a não existência de Mounds nesse tile) e em *canOwnTileReason* em *Player (*pois um player não pode dar claim a um tile de cidade arruinada (tal como com uma cidade perdida)).

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente