

Projeto Final - Mecânicas

Update:

- Verifica a posição atual de todos os pinos do jogo

Pino:

- Caso o pino estiver na mesma casa do adversário e não for um checkpoint, o pino do adversário que está nessa posição, retorna ao início;
- Caso o pino for do mesmo time ou estiver no checkpoint, realocar a posição para caber mais pinos;


Dado:

- Jogar dado e armazenar o valor, caso necessário, arredondar e mostrar a face para o jogador
- Caso o jogador estiver com todos os pinos no início e o dado for diferente de "6", pular jogada;
- Caso o jogador estiver com todos os pinos no início e o dado for igual a "6", colocar o pino para jogar e jogar o dado novamente;
- Caso o jogador estiver com apenas um pino em jogo e o dado for diferente de "6", mover obrigatoriamente esse pino com o número que deu no dado;
- Caso o jogador estiver com mais de um pino em jogo, habilitar a locomoção dos pinos em jogo;
- Sempre verificar se há algum pino na reta final do jogo para habilitar a locomoção apenas quando o número do dado for menor ou igual ao número de casas para chegar no final;

Observações:

- Nomear os pinos identificando por cor, por exemplo, {Azul-1,Azul-2,Azul-3,Azul-4};
- Nomear as casas, por exemplo, por coordenadas (x,y), por coluna e depois linha (coluna1_linha1) ou linha e depois coluna (linha1_coluna1);
- Mapear o caminho que pode ser feito pela cor do jogador, por exemplo, se escolher a cor Azul, deve seguir o caminho Percurso-Azul = (Casa 1, Casa 2, Casa 3,... Casa Final);
- Criar um menu com apenas a opção "Iniciar Jogo". A princípio, estamos assumindo que serão 4 jogadores e eles não podem decidir a cor inicial, apenas podem acordar a sequência de quem vai jogar (verificar a possibilidade de uma tela onde será inserido os nomes dos jogadores), por exemplo, Jogadores_1 = {Vinicius, Michelle, João e Maria}, Jogadores_2 = {Michelle, Vinicius, Maria e João} e etc;
- A tela de jogo deve conter o nome dos 4 jogadores, um nome em cada canto;

Links importantes:

- Vídeo da construção do dado:  (Tutorial Unity 3D) Jogo de tabuleiro/Board game

- Rolagem de dados (Animação e Script):
<https://jogoscomcafe.wordpress.com/2019/11/26/tutorial-rolagem-de-dados-unity/>
- https://blog.felgo.com/game-resources/free-music-for-games#_digccMixer
- <https://www.youtube.com/watch?v=W8ielU8iURI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=8Xj4DfIOyew&list=PLJbqykkExqqL33-gmtXHASB8vrcnIJjb> ludo 2D completo

To Do List:

- rolagem dos dados
- andar dos personagens
- menu inicial
- Som e músicas para o jogo doing