

Tesouro Misterioso - versão 1.0

Guilherme André Welter

Rudá M. P. Deeke

Thiago de Campos

REQUISITOS DO SISTEMA

- Requisitos para jogar online:
 - Possuir instalado o java runtime environment (JRE). Recomenda-se versão 7 ou posterior;
 - Conexão com a internet;
- Requisitos para jogar localmente:
 - Possuir instalado o java runtime environment (JRE). Recomenda-se versão 7 ou posterior;
 - Arquivos de configuração: server.properties e servidor.jar (inclusos na pasta “arquivos de configuração local”)

COMO JOGAR

- Online
 - Execute o arquivo TesouroMisterioso_Remoto.jar, que se encontra na pasta principal;
 - Clique na opção de menu “conectar” e digite seu nome;
 - Aguarde outro jogador se conectar e selecione a opção de menu “novo jogo”.
- Local (na mesma máquina)
 - Através de linha de comando, execute o arquivo “servidor.jar” que se encontra na pasta “arquivos de configuração local”, através do comando:

java -jar servidor.jar
 - Execute o arquivo TesouroMisterioso_Local.jar, que se encontra na pasta principal;
 - Aguarde outro jogador se conectar e selecione a opção de menu “novo jogo”.

REGRAS DO JOGO

- O jogador que clicou em “nova partida” é definido como jogador 1 e será o primeiro a jogar.
- Cada jogador, em sua vez, terá a obrigação de mover a peça *personagem* para um posição válida.
- Uma posição válida é qualquer posição que possua uma quantidade de moedas (boas ou ruins) maior do que zero e que esteja na linha de alcance do jogador.
- O jogador 1 só pode se mover na vertical, enquanto o jogador 2 só poderá se mover na horizontal. Essas são as linhas de alcance dos jogadores.
- Cada moeda boa (ouro) lhe dará +1 ponto e cada moedas ruim (bronze) lhe dará -1 ponto.
- Quando um dos jogadores não puder mais se mover, ou seja, não possuírem nenhuma posição com moedas na sua linha de alcance, o jogo acabada.
- Vence o jogo quem tiver o maior saldo!

LIMITAÇÕES DESTA VERSÃO

Os elementos gráficos do jogo estão pouco interativos. Para melhorá-los, gostaríamos de adicionar a troca de figura do personagem a cada turno e indicar a linha de alcance dos jogadores com uma cor diferente, como também manter um histórico de moedas mais visível, utilizando ícones em vez de texto.