

Release Notes v0.2

Game Of Pig: Two-dice Pig

Vitor Arins
UFSC/CTC/INE
vitorarins@inf.ufsc.br
Matrícula: 12205530

17 de Julho de 2013

1 Requisitos do Sistema

Para rodar o jogo **Game of Pig**, é preciso atender os itens abaixo:

- **Java:** recomenda-se download da versão 7 do Java Runtime Environment (JRE) disponível no [site da Oracle](#).
- **Conexão:** é necessário conexão com a internet.

2 Instalação e Execução

Não é necessário instalar o jogo se os requisitos do sistema forem atendidos, o arquivo **gameOfPig.jar** já é executável pelo JRE[[1](#)].

- **Windows:** dê um duplo-clique no arquivo, e se necessário escolha Java JRE[[1](#)] como programa padrão.
- **Mac/Linux:**

- iniciar um terminal *bash* ou *shell*
- executar o comando:

```
java -jar gameOfPig.jar
```

3 Como jogar

1. Para jogar é preciso estar conectado ao Servidor:

- Vá no menu “Partida” → “Conectar”

- Digite seu nome e o servidor depois clique “OK”
2. Para iniciar uma partida:
 - Vá no menu “Partida” → “Iniciar Partida”
 3. O jogo:
 - Os jogadores vão jogar os dados até que alguém chegue na pontuação máxima.
 - Se um dos dados for “1”, o jogador perde os pontos da jogada e passa a vez.
 - Se ambos os dados forem “1”, o jogador perde todos os pontos e passa a vez.
 - Há duas opções ao jogador, “Jogar os dados” ou “Passar a vez”.
 4. Caso queira se conectar a outro servidor:
 - Vá no menu “Partida” → “Desconectar”
 - Depois vá em “Partida” → “Conectar”
 - Digite seu nome e o novo endereço de servidor.

4 Aspectos positivos

Considerando o fato de ser uma versão inicial, o jogo apresenta um nível bom de maturidade. Os aspectos positivos encontrados foram:

- O jogo apresenta uma interface gráfica funcional. Apresentando um menu de “Ajuda” e instruindo o usuário a como proceder um jogo.
- A lógica da aplicação se encontra sólida e relativamente desacoplada da interface gráfica. Fazendo com que seja possível uma versão futura com uma interface diferente (web por exemplo).
- Seguindo o fluxo principal, não apresenta erros muito graves.

5 Aspectos negativos

É normal encontrar erros ao desviar do fluxo principal, neste caso recomenda-se fechar o programa e executá-lo novamente. Os aspectos negativos encontrados na versão foram:

- Não há um módulo de configuração para o jogo. Por exemplo: não há como escolher quantos lados tem os dados ou a pontuação máxima para declarar um jogador como vencedor.

- O sistema permite iniciar outra partida quando a mesma já está em andamento, sem fazer questionamentos.
- Fugindo do fluxo principal e fazendo muitas escolhas de opções nos menus, resulta em muitas mensagens ao usuário e sensação de erro.

6 Limitações da versão

Devido ao prazo fixo e tempo disponível do desenvolvimento, a versão apresenta limitações que impedem uma experiência melhor do usuário.

- Como o framework utilizado para desenvolvimento se comunica com um servidor na UFSC, o tempo e disponibilidade de resposta fica dependente deste.
- Não há um módulo de configuração para o jogo. Por exemplo: não há como escolher a pontuação máxima que define um vencedor, ou o número de lados que os dados possuem.

7 Itens adicionais

- Modificado o diagrama geral de interação para se adequar ao fluxo de casos de uso identificado ao utilizar o sistema.
- Modificado o diagrama de atividades com modelagem de algoritmos de método para o método ***procederLance()*** do **Tabuleiro**. (o método antes modelado por engano era o ***tratarLance()***).
- Corrigido bug na aplicação Java. O código não estava de acordo com a modelagem no caso de uso **tratar lance**, e portanto estava apresentando erros.
- Modificado o diagrama de atividades de proceder lance para incluir a atividade correspondente ao caso de uso **tratar lance**.