

# **Especificação de Requisitos do Jogo Two Dice Pig**

Projeto do jogo Two Dice Pig

versão 0.1

14/04/2013

Autores: Thiago Diniz da Silveira e Vitor Arins

Conteúdo:

1. Introdução;
2. Visão Geral;
3. Requisitos de Software;
4. Prévia da Imagem do jogo.

## **1. Introdução**

### **Objetivo:**

Desenvolvimento de um jogo de dados chamado Pig, na modalidade pessoa contra pessoa via rede (multiplayer).

### **Premissas:**

Pig é um jogo onde os jogadores usam dados para aumentar a pontuação, arriscando perder toda sua pontuação ou adicionar pontos a pontuação final, dependendo dos números tirados nos dados.

Será um jogo baseado em turnos, onde cada jogador deve esperar sua vez para poder jogar.

## **2. Visão Geral:**

Arquitetura do programa: orientado a objetos, usando a rede local para partidas com mais de um usuário (2).

Regras do jogo: Em cada turno, um jogador joga um dado (ou “die” como é chamado no jogo em inglês) até que um dos jogadores role o número 1 ou o jogador decida “passar”.

Situações:

- Dois dados comuns (de 6 lados) são jogados, se nenhum deles mostram o número 1, a soma mostrada é adicionada ao total da vez.
- Se o jogador rolar apenas um dado mostrando o número 1, o jogador não soma nada e passa a vez ao próximo jogador.
- Se o jogador rolar dois dados mostrando o número 1, o jogador perde sua pontuação total e passa a vez ao próximo jogador.

O primeiro jogador a marcar 50 pontos ou mais em sua pontuação total, vence o jogo.

Exemplos de jogadas: O primeiro jogador, Zé, começa a sua vez rolando 5 e 6. Zé poderia passar a vez e adicionar 11 pontos a sua pontuação total, mas ao invés disso ele escolhe rolar os dados de novo. Zé rola um 2 e 3, e poderia passar a vez ficando com 16 pontos em sua pontuação total, mas escolhe jogar de novo. Zé rola um 4 e 1, e precisa terminar sua vez ficando com 0 pontos em sua pontuação total do turno. O próximo jogador, Lele rola um 5 e 3, em seguida rola um 2 e 6, e decide passar a vez e adicionar 16 pontos a sua pontuação total. Zé rola um 3 e 3 e decide passar a vez e adicionar 6 pontos a sua pontuação total. Lele rola um 2 e 3, e escolhe rolar os dados de novo, em seguida rola 1 e 1, e precisa terminar sua vez, perdendo toda a sua pontuação total do jogo inteiro, terminando sua vez com 0 pontos.

### **3. Requisitos de software:**

#### **Requisitos Funcionais:**

##### **Requisito Funcional 1 - Jogadores:**

**1.1 - Quem são os jogadores:** O programa deve perguntar quem são os jogadores e mostrar quem são durante o prosseguimento da partida;

**1.2 - Identificação dos jogadores:** Deve ser avisado qual dos jogadores é a vez de se jogar.

**Requisito Funcional 2 - Continuidade dos jogos:** O programa deve perguntar se os jogadores querem jogar novamente após encerrada a sessão.

**Requisito Funcional 3 - Controle:** Os controles são baseados no mouse, o botão para rolar os dados ou decidir passar é tudo controlado pelo mouse.

**Requisito Funcional 4 - Ações:** As ações que devem ser possíveis para o jogador são rolar os dados e passar a vez.

**Requisito Funcional 5 - Turnos:** O jogo será em turnos. Cada jogador deve rolar ao menos uma vez os dados em seu turno, o turno é encerrado caso obtenha um 1 nos dados ou se o jogador decidir passar a vez.

#### **Requisitos Não Funcionais:**

**Requisito Não Funcional 1 - Codificação:** Será produzido o código Java e a especificação de projeto baseada em UML, segunda versão;

**Requisito Não Funcional 2 - Interface gráfica:** Haverá uma interface gráfica única para ambos os Jogadores;

**Requisito Não Funcional 3 - Suportes de Codificação:** Utilizar o programa de suporte para aplicações distribuídas NetGamesNRT, produzido por Leonardo Brasil.

#### 4. Prévia de imagem do jogo:

