****

Universidade Federal de Santa Catarina

Centro Tecnológico

Bacharelado de Sistemas de Informação

INE 5608 — Análise de Projetos e Sistemas

**Especificação de Requisitos**

**Jogo Rouba Monte**

Alunos: Carlos Alberto Machado Costa

Jéssica Scheneider Schmidt

Robson Rodrigues dos Santos

Florianópolis, 09 de julho de 2013

**Especificação de Requisitos de Software**

Versão 4.0

17/07/2013

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versão** | **Autor(es)** | **Data** | **Ação** |
| 1.0 | Carlos A. M. Costa  Robson R. dos Santos  Jessica S. Schmidt | 15/04/2013 | Estabelecimento dos requisitos |
| 2.0 | Carlos A. M. Costa  Robson R. dos Santos  Jessica S. Schmidt | 10/06/2013 | - Reconsiderações sobre requisitos.  - Modelagem da solução: diagrama de classes, diagrama de casos de uso, diagrama de atividades e diagrama de seqüência.  -Refinamento das modelagens |
| 3.0 | Carlos A. M. Costa  Robson R. dos Santos  Jessica S. Schmidt | 04/07/2013 | - Reconsiderações sobre requisitos.  - Modelagem da solução: diagrama de maquina de estados |
| 4.0 | Carlos A. M. Costa  Jessica S. Schmidt | 17/07/2013 | - diagrama de atividades para metodos.  - Correções e ajustes |

**Conteúdo:**

1. Introdução;

2. Visão geral;

3. Requisitos de software.

**1 Introdução**

**Objetivo**: Desenvolvimento de um programa que suporte a disputa de partidas do jogo de cartas denominado de Rouba-monte na modalidade usuário contra usuário (multiusuário).

**Referências**:

< http://pt.wikipedia.org/wiki/Rouba-monte > (regras do jogo).

< http://www.regrasdebaralho.com.br/ntc/default.asp?Cod=32> (regras do jogo).

**2 Visão Geral**

**Arquitetura do programa:** Orientado a objetos.

**Premissas de desenvolvimento:**

• Interface gráfica amigável;

• Layout similar a realidade com a exibição das cartas;

• Será em duas dimensões;

• Deve ser implementado em Java, devendo executar em qualquer plataforma que disponha da máquina virtual Java;

• É multiusuário em rede.

**3 Requisitos de Software**

**3.1 Requisitos Funcionais:**

**Requisito funcional 1 – Iniciar:** Deve ter uma opção conectar, que conecta o usuário ao servidor e quando houver outrojogador disponível inicia o jogo;

**Requisito funcional 2 – Reiniciar:** Deve ter a opção de reiniciar partida considerando:

— Deve-se manter os 2 jogadores já definidos;

— Caso não haja jogadores previamente definidos, a operação é equivalente a iniciar;

— Caso haja partida em andamento, o programa deve solicitar autorização a todos os jogadorespara sua interrupção. Neste caso, apenas com a autorização de todos, aoperação podeprosseguir;

— Ao reiniciar todos os valores serão zerados e as cartas redistribuídas.

**Requisito funcional 3 – Realizar Jogada:** O programa deve fornecer opção para que o jogador escolha a carta a ser jogada.

**Requisito funcional 4 – Verificar quem venceu:** Vence o jogador que possuir o monte com o maior número de cartas.

**Requisito funcional 5 – Estabelecimento de quem inicia**: na aplicação o jogador que envia o iniciar a partida é o que começa a jogar.

**Requisito funcional 6 – Procedimento de lance**: o programa deve suportar o procedimento de lance dos usuários por meio de *click* de botão esquerdo de *mouse* sobre a carta escolhida a ser colocada na rodada, ou para pegar a carta equivalente, considerando as seguintes restrições:

O programa deve permitir apenas lances válidos, de acordo com as regras do jogo (ver referência 1);

— A cada lance válido, o programa deve verificar se a carta selecionada é do mesmo valor da carta do monte do jogador adversário, se existir monte, caso seja do mesmo valor, o monte do adversário é roubado.

— Caso o adversário não possua monte ou a carta selecionada seja diferente, o programa verifica se há alguma carta do mesmo valor na mesa do jogo, caso haja, a mesma é colocada no monte do jogador junto com a carta selecionada.

— Não havendo cartas do mesmo valor na mesa do jogo, a carta selecionada ‘e colocada na mesa, e a vez passa para o jogador adversário.

— A cada lance válido, o programa deve verificar se acabaram as cartas das dos jogadores, a mesa e do baralho para definir o ganhador da partida, isto é, quem tiver o monte maior;

— O programa deve notificar o jogador dono do monte, nomea-lo ganhador da partida.

**3.2 Requisitos Não Funcionais**

**Requisito não funcional 1 – Codificação**: O jogo é desenvolvido em código Java;

**Requisito não funcional 2 – Especificação de projeto**: Deve ser produzida especificação de projeto baseada em UML,segunda versão;

**Requisito não funcional 3 – Interface gráfica para usuário**: o programadeverá ter interface gráfica única partilhada pelos usuários;

**Requisito não funcional 4 – Símbolos dos jogadores**: Os nomes dos jogadores devem estar presentes em suas respectivas posições na mesa;

**Requisito não funcional 5 – Tecnologia de interface gráfica parausuário**: A interface gráfica deve ser baseada em *Java-Swing*.

**Requisito não funcional 6 – Cartas dos jogadores**: As cartas dos jogadores devem ser exibidas na interface gráfica, permitindo que eles vejam as cartas respeitando as regras do jogo.

**Requisito não funcional 7 – NetGames:** Como o jogo é do tipo Distribuído, é utilizado o NetGames para que seja feita e interação entre usuários.

**4 Esboço do interface**

