

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA E ESTATÍSTICA

CENTRO TECNOLÓGICO

GABRIELA BUSSOLO COLONETTI

MATEUS CARLOS DE SOUZA

ROQUE DALOTTO

Projeto: Não se aplica

Aplicação: Jogo DrawGuess

Especificação de Requisitos de Software

Versão 1.0

FLORIANÓPOLIS

04 de setembro de 2013

Histórico do Documento

Versão	Autores	Data	Ação
1.0	Gabriela Bussolo Colonetti Mateus Souza Roque Dalotto	04/09/2013	Versão inicial do documento
2.0	Gabriela Bussolo Colonetti Mateus Souza Roque Dalotto	06/10/2013	Versão do documento com alterações nos requisitos funcionais
3.0	Gabriela Bussolo Colonetti Mateus Souza Roque Dalotto	10/12/2013	Versão final do documento

Sumário

Introdução	4
Objetivo do desenvolvimento	4
Referências	4
Visão geral do sistema	5
Arquitetura da aplicação	5
Requisitos de Software	5
Requisitos funcionais	5
Conectar:	5
Procedimento de desenho:	6
Atualizar o estado da partida:	6
Requisitos Não Funcionais:	6
Especificação de projeto:	6
Interface gráfica:	6
Sentido do jogo:	6
APÊNDICES	7

Introdução

Objetivo do desenvolvimento

Desenvolver um software que permita ao usuário participar de um jogo de DrawGuesssendo que o jogo deve permitir obrigatoriamente disputas entre três jogadores.

Este trabalho faz parte da avaliação final da disciplina Análise e Projeto de Sistemas (INE5608) do curso de Sistemas de Informação – Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), ministrada pelo Professor Ricardo Pereira e Silva.

Referências

O jogo é realizado entre dois participantes através de disputas por turnos:

- Jogadores – 2.
- Objetivo - Obter mais pontos.

O jogo é iniciado após a conexão com o servidor, o jogador 1 dispõe de uma tela para desenhar a palavra que aparece em uma carta na parte inferior do monitor. Não será possível alterar a grossura do traço do lápis, apenas apagar o desenho caso ele não esteja da forma desejada.

Não há limite de tempo para a realização do desenho. Assim que o jogador 1 terminar, é necessário clicar no botão “Enviar” para que o desenho seja “terminei” aos jogadores 2.

Assim que o jogador visualizar, terá que tentar decifrar a palavra de acordo com o que o jogador 1 conseguiu ilustrar. DrawGuess é também um jogo em equipe, por isso, é essencial realizar o desenho corretamente para que possa acertar e ambos possam ganhar os pontos.

Visão geral do sistema

Arquitetura da aplicação

A arquitetura do programa é orientada a objetos, será utilizada a linguagem Java, podendo então, ser executada em qualquer plataforma que contenha uma máquina virtual Java. Para que seja possível a comunicação em rede dos jogadores, deve ser utilizado o framework NetGamesNRT.

O esboço da interface gráfica do jogo pode ser visto no final do documento (APÊNDICE A).

Requisitos de Software

Requisitos funcionais

Conectar:

O jogador, ao abrir a aplicação, deve ter a opção de se conectar com o servidor.

Desconectar:

O usuário, em qualquer momento dentro da aplicação, deve ter a opção de se desconectar do servidor. Se o jogo estiver em andamento, a partida termina para todos o outro jogador.

Iniciar jogo:

Se conectado com o servidor, o usuário deve ter a opção de solicitar o início de um jogo

Realizar Desenho:

Quando jogando o usuário tem uma “Caneta” em que desenha o que lhe é proposto.

Enviar Resposta:

Quando respondendo o usuário digita o que pensa ser o desenho enviado pelo adversário, e envia, tendo um feedback, se acertou ou não.

Enviar Desenho:

Ao finalizar o desenho o usuário tem a opção de enviá-lo ou editá-lo.

Procedimento de desenho:

O programa deve permitir que o usuário, para realizar seu desenho, utilize o *click* com o botão direito no quadro branco para a realização do desenho, como de acordo com as regras do jogo será disponibilizado na parte inferior uma carta com a imagem descrição da palavra que deverá ser desenhada.

Atualizar o estado da partida:

Após o jogador 1 enviar o desenho, o software deve alterar o estado do jogo através da interface, levando em consideração os seguintes casos:

Acerto 1 tentativa

Jogador que acertou ganha 5 pontos, jogador que enviou o desenho ganha 3 pontos

Acerto 2 tentativa

Jogador que acertou ganha 3 pontos, jogador que enviou o desenho ganha 3 pontos

Abrir desenho

O jogador receberá automaticamente o desenho enviado pelo jogador concorrente.

Pontuação

Os jogadores poderão ver suas pontuações que serão atualizadas a cada rodada.

Requisitos Não Funcionais:**Especificação de projeto:**

Além do código fonte, será produzido também a modelagem do programa em UML.

Interface gráfica:

O programa deverá ter uma interface gráfica para todos os usuários. Onde o jogador que estará desenhando na rodada terá uma interface diferente do outro jogador, pois terá um quadro branco para o desenho e a carta que deve ser desenhada com a imagem e descrição e do objeto.

Sentido do jogo:

O sentido do jogo será de acordo com a ordem de conexão.

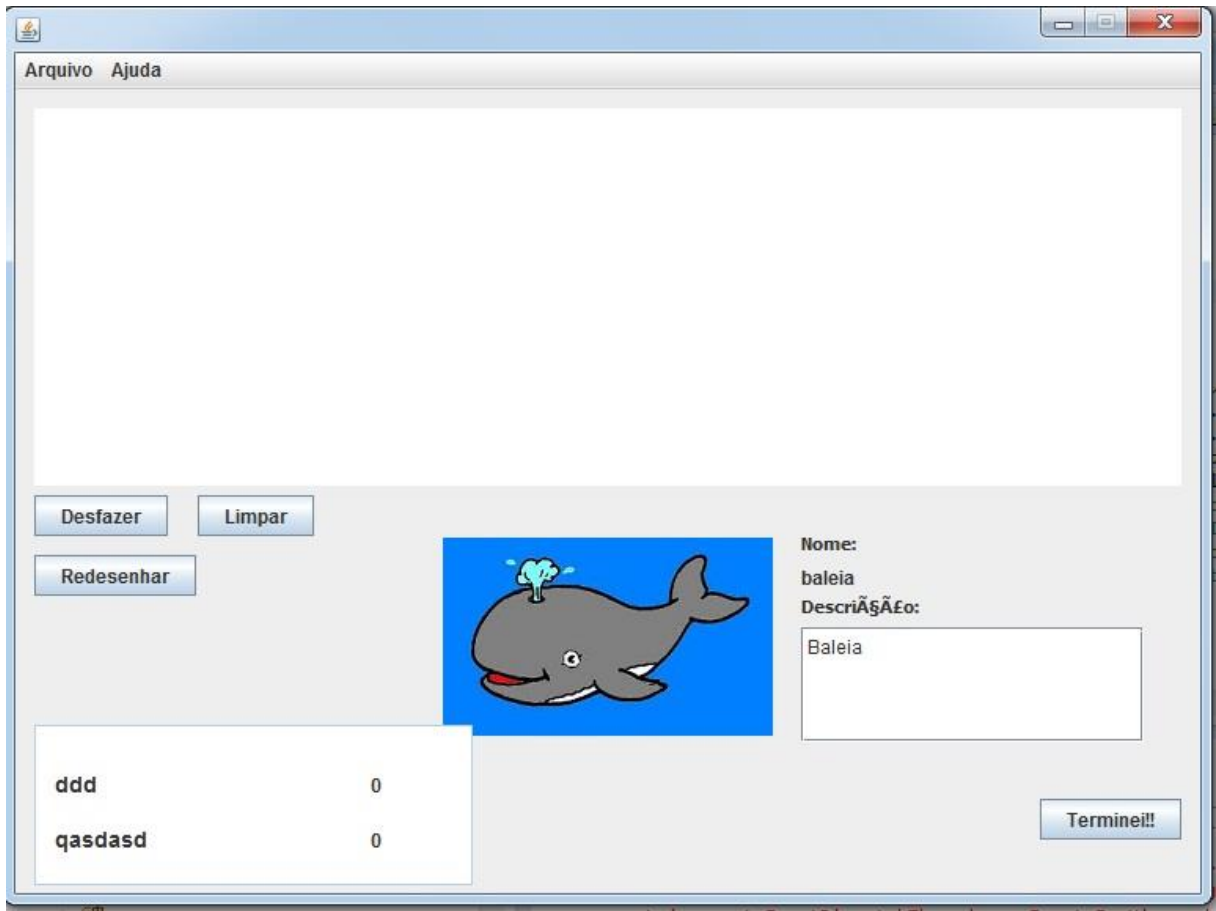
APÊNDICES

Apêndice A – Esboço da interface gráfica do jogo DrawGuess

Tela de Início:



Tela Jogando:



Tela Respondendo:

Arquivo Ajuda

Responda no campo abaixo:

Terminei!!

qasdasd	0
ddd	0