

# Especificação de Requisitos

## Projeto - Jogo da memória +

### Especificações de requisitos de software

Versão 1.2

08/12/2013

<b>Versão</b>	<b>Autores</b>	<b>Data</b>	<b>Ação</b>
1.0	Carlos Eduardo Rebelato Tulio Cesar Tanikawa Gabriel Soares Costa	29/08/2013	Estabelecimento dos requisitos
1.1	Carlos Eduardo Rebelato Tulio Cesar Tanikawa Gabriel Soares Costa	04/10/2013	Alteração de requisitos e melhorias
1.2	Carlos Eduardo Rebelato Tulio Cesar Tanikawa Gabriel Soares Costa	08/12/2013	Alteração de requisitos e imagens

### Conteúdo

1. Introdução;
2. Visão Geral;
3. Requisitos de Software.

## 1. Introdução

### 1.1 Objetivo

Desenvolver um programa que permita que dois jogadores joguem o jogo da memória em rede, por turnos. Basicamente, é uma representação virtual do jogo da memória que é jogado com cartas, porém com temas diferentes: futebol, modelos famosos, logos de bandas de rock e carros.

### 1.2 Regras:

O jogo da memória é um clássico jogo formado por peças que apresentam uma figura em um dos lados. Cada figura se repete em duas peças diferentes. Para começar o jogo, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas. Cada participante deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente. Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente, e sendo passada a vez ao participante seguinte. Ganha o jogo quem tiver descoberto mais pares possíveis.

( *Jogo da memória* . Em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo\\_de\\_mem%C3%B3ria](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_de_mem%C3%B3ria)>. Acesso em: 28 agosto 2013.)

## 2. Visão Geral

**Arquitetura do programa:** programa orientado a objetos fazendo o uso da linguagem Java que permite que dois usuários possam jogar em rede através do uso de um framework chamado NetGames.

### Premissas de desenvolvimento:

- O programa deve apresentar uma interface gráfica bidimensional;
- O programa deve ser implementado em Java, devendo executar em qualquer plataforma que disponha de JVM;
- Deve utilizar o framework NetGamesNRT para fazer interação entre os usuários.

## 3. Requisitos de Software

### 3.1. Requisitos funcionais

**Requisito funcional 1 – Conexão:** o programa deve permitir que dois jogadores se conectem simultaneamente em um servidor, cada um com sua respectiva identificação

dentro do jogo para que assim possa ser dado início à partida.

**Requisito funcional 2 – Iniciar:** o programa deve apresentar uma opção de iniciar jogo para permitir que o usuário comece um novo jogo

**Requisito funcional 3 - Informar vencedor:** o jogo deve apresentar o vencedor da partida assim que não houverem mais cartas disponíveis.

**Requisito funcional 4 – Sair:** o jogo deve apresentar uma opção para sair do jogo que faça com que a aplicação seja finalizada.

**Requisito funcional 5 - Mostrar pontuação:** o jogo deve apresentar a pontuação de cada jogador em sua interface para que cada um possa ver seu desempenho durante a partida.

**Requisito funcional 6 - Controle de jogadas:** a aplicação deve suportar o procedimento de lance de cada usuário por meio de click de botão esquerdo do mouse sobre a posição de duas das cartas, considerando as regras apresentadas na seção 1.2, verificando sempre se a partida deve ser encerrada ou não.

### **3.2. Requisitos não funcionais**

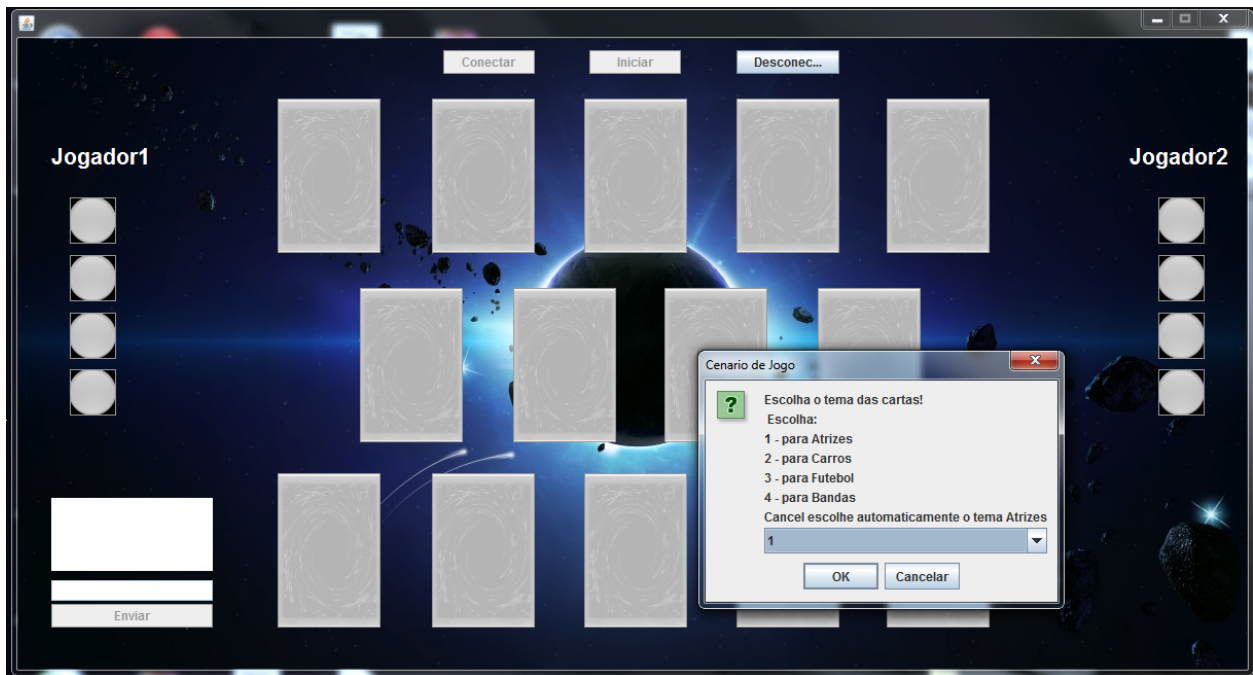
**Requisito não funcional 1 – Especificação de projeto:** deve ser produzida a especificação de projeto baseada em UML, segunda versão, bem como o código Java.

**Requisito não funcional 2 – Interface gráfica para usuário:** o programa deverá ter interface gráfica única, compartilhada pelos usuários.

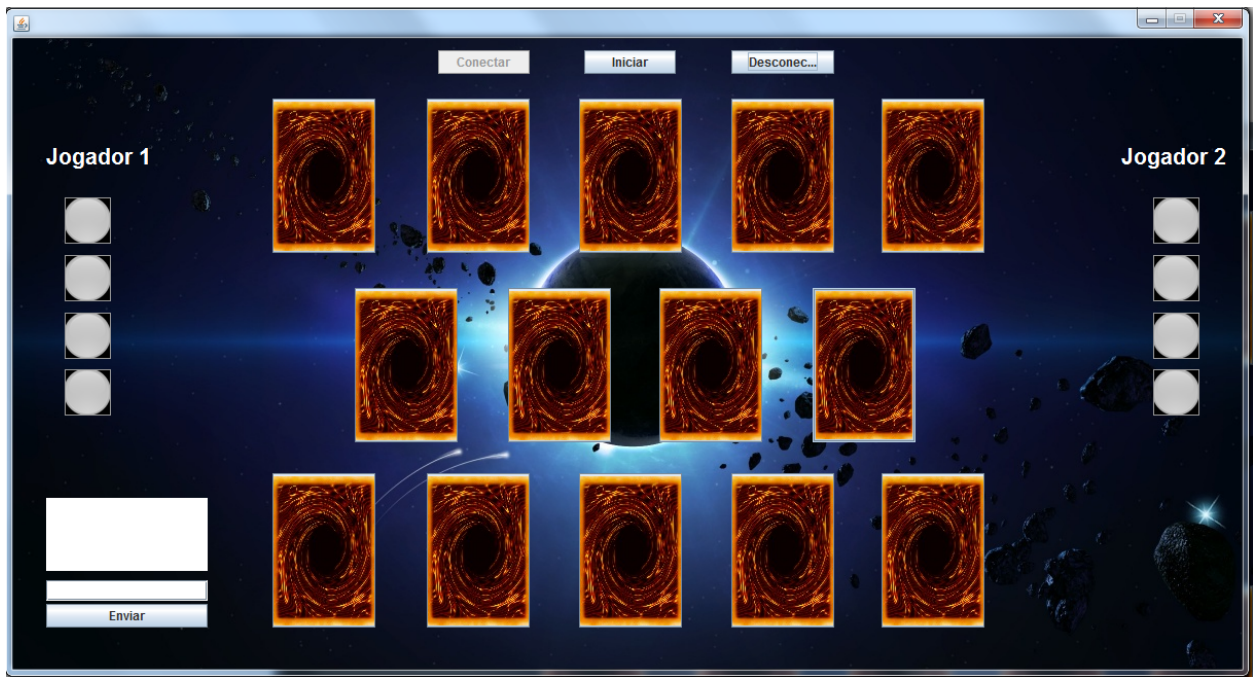
**Requisito não funcional 3 - Escolha de tema:** o programa deve permitir que o usuário escolha um entre os quatro temas oferecidos para a ilustração das cartas.

**Requisito não funcional 4 - Tecnologia de interface gráfica para usuário:** A interface gráfica deve ser baseada em *Java-Swing*.

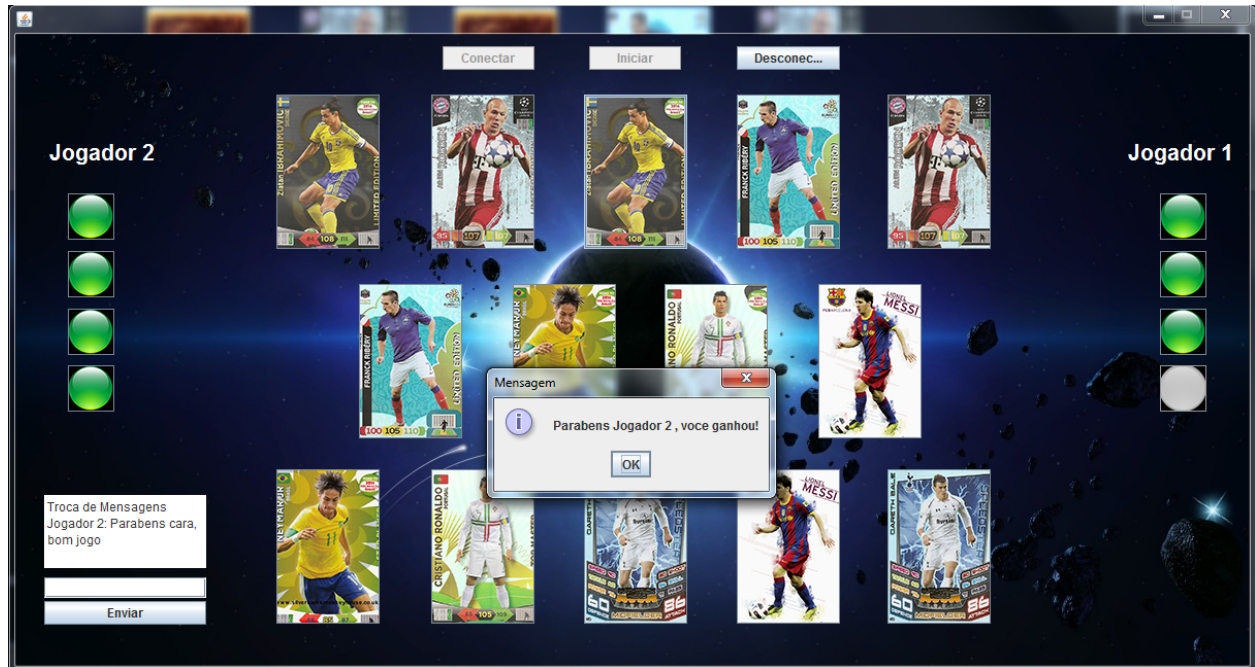
#### 4. Interface



*Tela principal do jogo onde está à amosta o nome de cada jogador, o menu de escolha de cenário, este acessível para o Jogador que começará a partida com o 1º Lance.*



*Jogo já iniciado, mesa de jogo pronta para a interação dos jogadores.*



*Jogo terminado com a vitória de um dos participantes com exemplo de mensagem pelo adversário.*