

INE5608 – ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS

BRUNO GOULART ANDRADE (11101341)

REQUISITOS PARA O JOGO “OH! NO!”

1. Introdução

Objetivo: desenvolvimento de um programa que suporte a disputa de partidas de jogo de dados na modalidade usuários contra usuário.

Premissas de desenvolvimento:

2. Visão Geral

- Arquitetura: programa orientado a objetos, tipo cliente-servidor;
- O programa deve apresentar uma interface gráfica bidimensional;
- O programa deve ser implementado em Java, devendo executar em qualquer plataforma que disponha da máquina virtual Java.

3. Regras

O jogo é composto por 6 (seis) dados e o objetivo é fazer mais pontos que o adversário. Encerra-se a contagem da seguinte forma: após o primeiro jogador atingir dez mil pontos e encerrar sua rodada, o oponente terá uma rodada derradeira, onde este tem a chance de ultrapassar a pontuação daquele.

Entenda-se por rodada todo o ciclo da vez de um jogador. Entenda-se por jogada rolar os dados na mesa. Uma rodada pode ser composta de diversas jogadas.

A pontuação se dá com as faces 1 e 5 dos dados, ou com qualquer face que se repita 3 vezes na mesma jogada, ou ainda, com uma sequência completa, com as faces de 1 a 6.

Os pontos são contados da seguinte maneira:

- 1 dado face 5: 50 pontos;

- 1 dado face 1: 100 pontos;
- Sequencia: 1000 pontos.

Três faces iguais:

- Face 2: 200 pontos;
- Face 3: 300 pontos;
- Face 4: 400 pontos;
- Face 5: 500 pontos;
- Face 6: 600 pontos;
- Face 1: 1000 pontos;

Cada rodada procede-se da seguinte forma: o jogador da vez joga os 6 dados na mesa, sendo obrigado a pontuar a cada jogada. Caso não haja dados para pontuação o jogador perde a vez, passando a rodada ao adversário. A cada dado pontuado, este é retirado da mesa, ficando o jogador com os restantes. Fica a critério do jogador retirar apenas 1 ou todos os dados passíveis de pontuação de cada jogada. A rodada pode ser encerrada a qualquer momento pelo jogador, somando os pontos da rodada ao placar do jogador. Caso haja uma jogada sem possibilidade de pontuação, a rodada é encerrada, ficando o jogador sem os pontos daquela rodada.

4. Requisitos de Software

Requisitos Funcionais:

Requisito Funcional 1 – Conectar:

O jogador deve poder solicitar a conexão ao servidor através da barra de menu, para aguardar solicitação de início de partida ou solicitar o início.

Requisito Funcional 2 – Desconectar:

O jogador deve poder solicitar a desconexão do servidor através da barra de menu.

Requisito Funcional 3 – Iniciar partida em rede:

O jogador deve poder solicitar iniciar partida em rede através da barra de menu, sendo que o solicitante começará a partida.

Requisito Funcional 4 – Jogar os dados:

Botão usado para jogar os dados restantes da jogada. O usuário oponente deverá ver cada jogada do usuário que está jogando.

Requisito Funcional 5 – Finalizar rodada:

Botão utilizado para encerrar a rodada e somar seus pontos no placar. Implica em alternar o jogador.

Requisito Funcional 6 – Ativar/desativar som:

Através do menu, o jogador poderá ativar ou desativar o som dos dados.

Requisitos Não Funcionais

Requisito não funcional 1 – Especificação de projeto:

Além do código Java, deve ser produzida especificação de projeto baseada em UML, segunda versão;

Requisito não funcional 2 – Interface gráfica para usuário:

O programa deverá ter interface gráfica única, compartilhada pelos usuários;

Requisito não funcional 3 – Tecnologia de interface gráfica para usuário:

A interface gráfica deve ser baseada em Java-Swing.